



CONSILIUM : Education and Counseling Journal

P-ISSN : [2775-9465]

E-ISSN : [2776-1223]

Volume 6 Nomer 2 Tahun 2026

**ANALISIS PENGGUNAAN GADGET DAN DAMPAKNYA TERHADAP
PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI DI KELAS A KB NURUL
MA'RIFAH PLALANGAN KALISAT JEMBER TAHUN AJARAN
2025/2026**

Ayu Lestari, Hisbiyyatul Hasanah, Selasi Pritianingsih
Universitas PGRI Argopuro Jember

Email: ay25lestari@gmail.com, zahsysahrazade@gmail.com,
Selasicezzi26@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perilaku sosial anak usia dini di Kelas A KB Nurul Ma'rifah, Plalangan, Kalisat, Jember Tahun Ajaran 2025/2026 dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 16 anak Kelas A, dengan guru dan orang tua sebagai informan, sedangkan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa smartphone merupakan gadget yang paling banyak digunakan, terutama untuk menonton video dan bermain gim, sementara sebagian kecil dimanfaatkan untuk kegiatan edukatif. Intensitas penggunaan gadget bervariasi sesuai kebiasaan dan tingkat pengawasan orang tua. Perilaku sosial anak juga menunjukkan perbedaan pada aspek interaksi, komunikasi, kerja sama, dan berbagi, yang dapat dikategorikan menjadi aktif, cukup aktif, dan pasif. Temuan penelitian mengindikasikan adanya keterkaitan antara penggunaan gadget dan perilaku sosial anak, di mana penggunaan gadget dengan intensitas tinggi tanpa pengawasan orang tua cenderung berkaitan dengan perilaku sosial yang kurang aktif, sedangkan pembatasan dan pendampingan penggunaan gadget oleh orang tua mendukung perkembangan perilaku sosial yang lebih baik.

Kata Kunci: Gadget, Perilaku Sosial, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to analyze the use of gadgets and their impact on the social behavior of early childhood students in Class A of KB Nurul Ma'rifah, Plalangan, Kalisat, Jember, during the 2025/2026 academic year using a qualitative descriptive approach. The research subjects consisted of 16 children in Class A, with teachers and parents serving as supporting informants. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings revealed that smartphones were the most commonly used gadgets, primarily for watching videos and playing games, while a smaller proportion of their use was for educational activities. The intensity of gadget use varied depending on children's habits and the

level of parental supervision. Children's social behavior also differed in terms of social interaction, communication, cooperation, and sharing, and was categorized as active, moderately active, or passive. The study further indicated a relationship between gadget use and children's social behavior, showing that children who used gadgets intensively without parental supervision tended to demonstrate less active social behavior, whereas those whose gadget use was regulated and accompanied by parental guidance exhibited better social behavior.

Keywords: Gadget, Social Behavior, Early Childhood

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi berlangsung sangat pesat dan telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat. Kemajuan ini telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, seperti pendidikan dan pola pengasuhan anak usia dini. (UNESCO, 2015; OECD, 2019). Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, melainkan telah menjadi bagian inti dalam kehidupan sehari-hari dalam kehidupan masyarakat yang modern (Livingstone, S., & Haddon, 2012)

Kemajuan teknologi ditandai dengan meningkatnya kepemilikan dan penggunaan perangkat digital seperti smartphone dan tablet. (UNICEF, 2021) menyatakan bahwa penggunaan perangkat digital pada anak meningkat pesat setelah pandemi COVID-19 karena anak lebih sering menggunakan media digital untuk belajar maupun hiburan. Data akan menunjukkan penggunaan media digital pada anak usia dini mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Studi oleh (Rideout, 2017) menemukan bahwa sekitar 95% anak yang berusia 0–8 tahun di Amerika telah memiliki akses terhadap perangkat mobile, dan lebih dari 42% memiliki perangkat sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget telah menjadi bagian dari kehidupan anak sejak masih usia dini.

Di Indonesia, fenomena serupa juga terjadi. Berdasarkan penelitian (Sari, T. P., & Mitsalia, 2016), ditemukan sejumlah besar anak usia dini telah menggunakan gadget setiap hari dengan durasi yang cukup tinggi, bahkan melebihi batas yang direkomendasikan. Selain itu, penelitian (Pebriana, 2017) memperlihatkan sejumlah anak mengaplikasikan gadget lebih dari 2 jam per hari cenderung mengalami penurunan dalam interaksi sosial perbandingan beberapa anak yang pemakaian lebih terbatas. Dalam perkembangannya, penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga telah merambah ke anak usia dini. Anak-anak usia 3–4 tahun kini telah terbiasa menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas seperti menonton video, bermain game, maupun mengakses aplikasi pembelajaran (Kabali et al., 2015)(Nikken & Schols, 2015). Penelitian oleh (Kabali et al., 2015) mengungkapkan bahwa sekitar 75% anak usia di bawah 4 tahun sudah pernah menggunakan perangkat mobile, bahkan sebagian besar mulai menggunakannya sebelum usia 2 tahun. Secara umum, penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki potensi memberikan dampak positif, terutama dalam

mendukung perkembangan kognitif. Berbagai aplikasi edukatif yang interaktif dapat membantu anak dalam mengenal huruf, angka, warna, serta meningkatkan kemampuan berpikir (NAEYC, 2012). Namun, manfaat tersebut sangat bergantung pada durasi penggunaan dan pendampingan dari orang tua.

Di samping berbagai manfaat yang ditawarkan, penggunaan gadget secara berlebihan juga berpotensi dapat memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap perkembangan aspek sosial dan emosional anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Twenge & Campbell, 2018) mengungkapkan bahwa semakin lama anak menghabiskan waktu di depan layar, semakin rendah tingkat interaksi sosial yang mereka lakukan sehingga berisiko mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Temuan tersebut diperkuat oleh (Radesky, JS, & Christakis, 2016), yang menjelaskan intensitas penggunaan gadget yang tinggi bisa menurunkan kualitas interaksi antara anak dengan orang tua. Sejalan dengan itu, Pratiwi (2017) menemukan bahwa anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung menunjukkan perilaku yang lebih individualis serta memiliki kemampuan bersosialisasi yang lebih rendah dengan lingkungan sekitarnya. Organisasi Kesehatan Dunia (World Health Organization/WHO, 2020) juga menegaskan bahwa durasi penggunaan layar pada anak usia dini perlu dibatasi karena screen time yang berlebihan dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat dipahami bahwa gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak sejak usia dini, sehingga penggunaannya memerlukan pengawasan dan pengendalian dari orang tua maupun pendidik.

Penggunaan gadget tanpa pengawasan juga berdampak pada perkembangan komunikasi anak. Studi oleh (Chusna P, 2017) menunjukkan bahwa anak yang terlalu sering menggunakan gadget mengalami keterlambatan dalam kemampuan berbicara dan kurang aktif dalam berkomunikasi secara langsung. Hal ini diperkuat oleh penelitian Hinkley et al. (2014) yang menyatakan bahwa tingginya durasi screen time berkorelasi dengan rendahnya kemampuan sosial anak. Padahal, anak usia dini berada pada masa golden age, yaitu periode penting dalam perkembangan sosial dan emosional. Pada fase ini, anak membutuhkan interaksi langsung dengan lingkungan untuk mengembangkan kemampuan berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi (Hurlock, 2011; Papalia & Martorell, 2015). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2019) bahkan merekomendasikan agar anak usia dini tidak menggunakan layar secara berlebihan dan lebih banyak melakukan aktivitas fisik serta interaksi sosial langsung.

Berbagai penelitian tentang penggunaan gadget pada anak usia dini telah tersedia, namun mayoritas masih mengkaji keterkaitan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada pengukuran tingkat

penggunaan gadget dan pengaruhnya terhadap aspek tertentu dari perkembangan anak. Penelitian yang mengkaji perilaku sosial anak usia 3–4 tahun dalam kaitannya dengan penggunaan gadget melalui pendekatan kualitatif masih terbatas, khususnya di lingkungan pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku sosial anak dalam konteks penggunaan gadget di sekolah.

Fenomena penggunaan gadget juga mulai terlihat dalam lingkungan pendidikan anak usia dini. Anak-anak menunjukkan kecenderungan lebih tertarik pada gadget dibandingkan dengan aktivitas bermain bersama teman sebaya. Hal ini berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial anak di lingkungan sekolah. Berdasarkan observasi awal di kelas A KB Nurul Ma'rifah Plalangan Kalisat yang berjumlah 16 anak, menunjukkan bahwa 10 anak (62,5%) cenderung sering menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan 6 anak (37,5%) cenderung jarang menggunakan gadget karena adanya pembatasan dari orang tua. Penelitian ini difokuskan pada perilaku sosial anak usia 3–4 tahun yang meliputi kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, kemampuan komunikasi sosial, kerja sama dalam bermain, serta respons anak terhadap lingkungan sosial di sekolah. Fokus tersebut dipilih untuk memahami bagaimana penggunaan gadget dapat tercermin dalam perilaku sosial anak usia dini di lingkungan pendidikan.

Berdasarkan pemaparan tersebut serta didukung oleh berbagai hasil penelitian yang menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan gadget dan perilaku sosial anak usia dini, diperlukan kajian yang lebih mendalam mengenai fenomena tersebut. Penelitian ini tidak hanya menelaah tingkat penggunaan gadget, tetapi juga mengkaji bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perilaku sosial anak usia dini dalam konteks lingkungan sekolah. Atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *“Analisis Penggunaan Gadget dan Dampaknya terhadap Perilaku Sosial Anak Usia dini di Kelas A KB Nurul Ma'rifah Plalangan kalisat jember tahun ajaran 2025/2026”*

Metode Penelitian

Suatu penelitian akan menggunakan metode menjadi alat untuk menuju tujuan. Metode penelitian adalah prosedur yang disusun secara sistematis untuk membantu peneliti dalam memperoleh, mengolah, dan menganalisis data. Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan dan kegunaannya. Melalui penerapan metode yang tepat, penelitian dapat dilaksanakan secara objektif dan menghasilkan temuan yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Moleong (2020), Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang tidak bertumpu pada pengolahan data dalam bentuk angka atau perhitungan statistik. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang

komprehensif mengenai suatu fenomena melalui pengamatan, penafsiran, dan pengkajian secara mendalam terhadap kondisi yang diteliti. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif karena dianggap paling sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh, yaitu hasil wawancara. Data tersebut selanjutnya dianalisis dan diuraikan secara sistematis sehingga mampu memberikan gambaran yang rinci mengenai fenomena yang menjadi fokus penelitian.

Data merupakan salah satu faktor yang terpenting dalam melakukan suatu penelitian. Menurut pendapat Sujarweni (2020), data ini bisa diartikan sebagai kumpulan informasi yang didapatkan langsung di lapangan dan digunakan sebagai bahan dalam melakukan penelitian. Dengan artian data juga dapat dikatakan sebagai bahan utama yang dikumpulkan untuk keperluan suatu penelitian yang berupa hasil pengamatan dari sumber. Data pada penelitian ini berupa wawancara antara peneliti dan guru kelas A. Adapun sumber data yang diperoleh oleh peneliti berasal dari hasil wawancara tersebut. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Data Primer: Sugiyono (2021) data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber penelitian. Adapun data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara terhadap orang tua (penggunaan gadget) dan observasi dengan guru (perilaku sosial anak di sekolah)
2. Data Sekunder: Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa data sekunder adalah data yang berasal dari pihak atau sumber lain, bukan diperoleh secara langsung oleh peneliti dari objek penelitian (dokumentasi kegiatan anak ,catatan guru).

Hasil dan Pembahasan

Interaksi Sosial Anak

Hasil observasi yang memperlihatkan bahwa sejumlah besar anak sudah mampu melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya, seperti mengajak bermain, berbicara saat kegiatan berlangsung, serta merespon ajakan teman. Anak dengan kategori aktif cenderung lebih mudah berbaur dan tidak ragu untuk memulai percakapan. Namun demikian, masih terdapat beberapa anak yang cenderung pasif dan lebih memilih bermain sendiri atau hanya mengamati teman tanpa ikut terlibat secara langsung dalam permainan. Hal tersebut dibuktikan oleh kegiatan hasil wawancara dengan guru kelas memberikan informasi bahwa:

“Sebagian besar anak sudah mau bermain bersama temannya, tetapi ada beberapa anak yang lebih suka menyendiri dan sulit diajak berkomunikasi.”
(GK-A, 10 juni 2026).

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial anak sudah berkembang, namun masih terdapat perbedaan tingkat keaktifan antar anak.

Kerja Sama Anak

Pada aspek kerja sama, hasil kegiatan observasi menunjukkan sebagian besar anak sudah mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok, seperti menyusun balok, bermain peran, dan mengerjakan tugas sederhana secara bersama-sama. Anak dengan kategori aktif terlihat lebih mudah mengikuti aturan permainan serta mau berbagi peran dengan teman. Namun demikian, masih terdapat beberapa anak yang kurang mampu bekerja sama dengan baik, seperti tidak mau menunggu giliran atau cenderung ingin mendominasi permainan.

Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menjelaskan bahwa:

“Dalam kegiatan kelompok, sebagian anak sudah bisa bekerja sama, tetapi masih ada beberapa anak yang belum mau mengikuti aturan permainan dan cenderung ingin bermain sendiri.” (GK-A, 10 juni 2026).

Dengan demikian, kemampuan kerja sama anak sudah mulai berkembang, namun masih memerlukan bimbingan dan pembiasaan secara berkelanjutan.

Sikap Berbagi

Berdasarkan hasil observasi, sikap berbagi pada anak sudah cukup baik. Sebagian besar anak sudah bersedia meminjamkan mainan kepada teman serta mulai memahami konsep bergiliran dalam bermain. Anak dengan kategori aktif sosial umumnya lebih mudah berbagi tanpa diminta oleh guru.

Namun, masih terdapat beberapa anak yang menunjukkan sikap kurang mau berbagi, seperti mempertahankan mainan sendiri atau menolak ketika diminta bergantian. Hal ini diperkuat wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa:

“Ada anak yang sudah terbiasa berbagi, tetapi masih ada juga yang harus diingatkan terlebih dahulu untuk mau bergiliran dengan temannya.” (GK-A, 10 juni 2026).

Hal ini menunjukkan bahwa sikap berbagi sudah mulai terbentuk, namun masih memerlukan pembiasaan secara terus-menerus.

Kemampuan Komunikasi

Pada aspek komunikasi, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi anak cukup bervariasi. Sebagian anak sudah mampu menyampaikan pendapat, berbicara dengan teman saat bermain, serta menjawab pertanyaan guru dengan baik. Namun, terdapat pula anak yang cenderung diam dan hanya berbicara ketika ditanya. Anak dengan kategori pasif sosial umumnya kurang aktif dalam berkomunikasi dan lebih banyak merespon secara singkat. Hasil wawancara dengan guru kelas menyatakan bahwa:

“Ada anak yang sangat aktif berbicara, tetapi ada juga yang masih diam dan hanya berbicara kalau ditanya saja.” (GK-A, 10 Juni 2026).

Dengan demikian, kemampuan komunikasi anak masih berada pada tahap perkembangan yang berbeda-beda antara satu anak dengan anak lainnya. Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial anak di Kelas A KB Nurul Ma'rifah menunjukkan perkembangan yang beragam. Sebagian besar anak berada pada kategori cukup aktif, diikuti oleh kategori aktif sosial, serta sebagian kecil berada pada kategori pasif sosial. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak masih dipengaruhi oleh faktor lingkungan, pengalaman interaksi, serta stimulasi yang diterima anak dalam kehidupan sehari-hari.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan gadget memiliki keterkaitan dengan perilaku sosial anak usia 3–4 tahun. Temuan ini memperlihatkan anak dengan intensitas penggunaan alat gadget yang lebih tinggi cenderung memiliki perilaku sosial yang kurang berkembang dibandingkan anak yang penggunaan gadgetnya lebih terkontrol.

Pembahasan Penggunaan Gadget pada Anak

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa gadget yang digunakan anak didominasi oleh smartphone yang digunakan untuk hiburan seperti menonton video dan bermain game, serta sebagian kecil untuk kegiatan edukatif. Penggunaan gadget ini umumnya berasal dari milik orang tua yang dipinjamkan kepada anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Kabali et al., 2015) menyatakan semua anak usia dini sudah mulai terpapar perangkat digital sejak usia sangat muda, terutama melalui smartphone yang dimiliki keluarga. Selain itu, (Nikken & Schols, 2015) juga menjelaskan bahwa penggunaan media digital pada anak sangat dipengaruhi oleh kebiasaan keluarga dan kontrol orang tua dalam memberikan akses media. Dengan demikian, penggunaan gadget pada anak di lokasi penelitian tidak dapat dilepaskan dari peran orang tua sebagai pengendali utama dalam pemberian akses teknologi.

Pembahasan Perilaku Sosial Anak

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa tindakan sosial anak di Kelas A KB Nurul Ma'rifah berada pada kategori aktif, cukup aktif, dan pasif. Perbedaan ini terlihat pada aspek interaksi sosial, komunikasi, kerja sama, dan berbagi Menurut Hurlock, perilaku sosial anak berkembang melalui proses belajar dari lingkungan, terutama keluarga dan teman sebaya. Selain itu, Erik Erikson menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap perkembangan *initiative vs guilt*, di mana anak mulai belajar mengambil inisiatif dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Hal ini juga diperkuat oleh Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan sekitar. Semakin sering anak berinteraksi secara langsung, maka semakin berkembang kemampuan sosialnya. Dengan demikian, variasi perilaku sosial anak

dalam penelitian ini merupakan hasil dari perbedaan pengalaman interaksi sosial yang mereka dapatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembahasan Keterkaitan Penggunaan Gadget dan Perilaku Sosial

Hasil penelitian yang dilakukan beberapa peneliti menunjukkan adanya hipotesa hubungan antara penggunaan gadget dan keadaan sosial anak. Anak yang sering menggunakan gadget tanpa pengawasan cenderung memiliki perilaku sosial yang kurang aktif, seperti kurang berinteraksi dan lebih memilih bermain sendiri. Sebaliknya, anak yang penggunaan gadgetnya dibatasi oleh orang tua menunjukkan perilaku sosial yang lebih baik dan lebih aktif dalam kegiatan kelompok. Temuan ini konsisten dengan penelitian Syahida (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menghambat interaksi sosial anak. Hal serupa juga diungkapkan oleh Fildzah (2024), yang menjelaskan bahwa pengelolaan penggunaan gadget secara tepat berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan sosial anak yang lebih baik.

Penelitian Khairul Huda (2025) menambahkan bahwa gadget akan memberikan sisi positif dan juga negatif tergantung pada pola penggunaan dan pengawasan orang tua. Hal serupa juga ditemukan oleh Juraidah dkk (2024) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung berhubungan dengan menurunnya kemampuan interaksi sosial anak. Maka kondisi ini dapat dijelaskan melalui teori Lev Vygotsky lebih menekankan bahwa pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan anak. Ketika anak lebih banyak berinteraksi dengan gadget dibandingkan dengan lingkungan sosialnya, maka kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial menjadi berkurang. Selain itu, menurut Albert Bandura, anak belajar melalui proses observasi dan imitasi. Tayangan yang dikonsumsi dari gadget dapat mempengaruhi pola perilaku anak, baik secara positif maupun negatif.

Dengan hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa dampak gadget dan perilaku sosial anak memiliki keterkaitan yang saling mempengaruhi, terutama pada anak usia dini yang masih berada pada tahap perkembangan sosial yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, peneliti menyimpulkan hasil dari penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget pada anak usia dini di KB Nurul Ma'rifah didominasi oleh smartphone yang digunakan untuk hiburan seperti menonton video dan bermain game, serta sebagian kecil untuk kegiatan edukatif. Penggunaan gadget pada anak sangat dipengaruhi oleh kebiasaan dan pengawasan orang tua di rumah.
2. Perilaku sosial anak di Kelas A KB Nurul Ma'rifah menunjukkan variasi, yaitu kategori aktif, cukup aktif, dan pasif. Perilaku sosial tersebut terlihat pada

aspek interaksi sosial, komunikasi, kerja sama, dan sikap berbagi. Sebagian anak sudah mampu berinteraksi dengan baik, namun masih terdapat anak yang kurang aktif dalam kegiatan sosial.

3. Penggunaan gadget memiliki keterkaitan dengan perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi dan tanpa pengawasan cenderung memiliki perilaku sosial yang kurang aktif, seperti kurang berinteraksi dan lebih sering bermain sendiri. Sebaliknya, anak yang penggunaan gadgetnya dibatasi dan didampingi orang tua menunjukkan perilaku sosial yang lebih aktif dan lebih baik dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

Daftar Pustaka

- Berk, L. E. (2022). *Development through the lifespan (7th ed.)*. Pearson.
- Bonita, E., Suryana, E., Hamdani, M. I., & Harto, K. (2022). Bonita, E., Suryana, E., Hamdani, M. I., & Harto, K. (. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 218–228.
- Bredekamp, S. & Copple, C. (Eds). (1997). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs. Revised Edition. Washington Dc: NAEYC*.
- Castelluccio, M. (2007). *Gadget An- Essay*. <http://www.thefreelibrary.com/Gadgets--an+essay.-a0170115914> diakses pada 9 Juli 2014.
- Chusna P, A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *2017, Vol. 17 No. 2 (2017)*, 17(2), 315-330.
- Damanhuri, Z. (2017). Perkembangan main dalam kalangan kanak-kanak awal. *Jurnal Sains Sosial: Malaysian Journal of Social Sciences*, 2(1), 144-155.
- Efendi, F. (2013). “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”. (Online). <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html>. (12 September 2015).
- Eriskon, E. H. (1963). *Childhood and society*. Norton.
- Fauziddin. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula.*, 1, 3.
- Hasanah, M. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Lamongan: Institut Sunan Drajat*.
- Hurlock, B. E. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Jazimi, I. (2020). Perkembangan mental anak dan lingkungannya. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 44–55.
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner Jr, R. L. (2015). Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children. *Pediatrics*, 136(6), 1044–1050. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>
- Kay, L,& Buxton, A. (2023). Makerspaces and the characteristics of effective learning in the early years. *Journal of Early Childhood Research*, 22(3), 343–358.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2022). Modul pendidikan anak usia dini (PAUD) kurikulum merdeka. *Kemendikbudristek*.

- Khadijah, K., Mardiana, S., Syahputri, N., & Anita, N. (2022). Analisa deteksi dini dan stimulasi perkembangan anak usia prasekolah. *Urnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4.(4), 139–146.
- Livingstone, S., & Haddon, L. (Eds. . (2012). *Anak-anak, risiko dan keselamatan di internet: Tantangan penelitian dan kebijakan dalam perspektif komparatif* . Policy Press.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Endela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Biasa*, 6(1), 58–66.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies*, 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- Ningrum, et al. (2022). Pendidikan anak usia dini: perannya dalam membangun karakter dan tumbuh kembang anak usia dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 59–63.
- Pangastuti, R. (2017). *Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak*.
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2014). Experience human development. *McGraw-Hill*.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Radesky, JS, & Christakis, D. (2016). Peningkatan waktu layar: implikasi terhadap perkembangan dan perilaku anak usia dini. *Klinik Pediatri*, 63(5), 827-839.
- Rideout, V. (2017). The common sense census: Media use by kids age zero to eight in America, A common sense media research study. *[United States]*,.
- Santrock, J. W. (2021). Life-span development (18th ed). *McGraw-Hill Education*.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Sugiman, W. &. (2014). pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. *Online Diakses Dari Laman*. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pd> pada tanggal 26 Desember 2016
- Sugiono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). ingkat pencapaian pada aspek perkembangan anak usia dini 5-6 tahun berdasarkan strandar nasional pendidikan anak usia dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52–65.
- Suyadi. (2010). Psikologi Belajar Anak Usia Dini. *Yogyakarta: Pedadogia*.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 93–107.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents : Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12(September), 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- Ulfa, M., & N. (2022). Peran keluarga dalam konsep psikologi perkembangan anak

- usia dini. *Ournal on Early Childhood*, 3(1), 20–28.
- UNICEF. (2021). The State of the World's Children 2021. (2021). *New York: UNICEF*. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2021>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. *Harvard University Press*.
- W Novitasari, N. K. (2016). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN*.
- Warisyah, Y. (2019). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 130–138.

