ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 13155-13162
Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022

# Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir

**Holivia Agita Herliani, Febriyanti, Nyimas Atika**
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Holiviaagita130118@gmail.com

**Abstrak**

Pada dasarnya, gadget belum waktunya untuk diberikan pada anak-anak, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebih pada anak. Penggunanaan *gadget* yang berlebihan akan memberikan dampak buruk bagi sosiol emosional anak karena anak akan menjadi seorang yang pendiam, penyendiri, pemarah serta malas untuk melakukan aktifitas lainnya. Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam penggunaan gadget di Desa Sembadak kabupaten ogan ilir dan faktor yang mempengaruhinya. Maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam penggunaan gadget di Desa Sembadak kabupaten ogan ilir dan faktor yang mempengaruhinya.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian dilakukan pada bulan Januari hingga Mei 2022. Informan penelitian ini adalah orangtua dan anak usia dini di Desa Sembadak. Analisis data dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dengan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Sembadak rata-rata adalah 1-2 jam. Perkembangan sosial emosional anak berbeda-beda, mulai dari kesadaran diri, tanggungjawab diri dan orang lain, serta perilaku prososial anak. Terdapat sikap anak usia dini di Desa Sembadak yang menunjukkan perilaku terbaik dari indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini. Faktor yang mempengaruhi perilaku sosial emosional anak usia dini di Desa Sembadak adalah faktor keluarga/lingkungan, status sosial ekonomi, intelegensi anak, pengalaman anak, serta pendidikan. Terdapat faktor lain yang juga ditemukan dalam penelitian, yaitu faktor media elektronik lain seperti Televisi.

***Kata Kunci**: Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial Emosional AUD*

**Abstract**

*The title of this research is "Social Emotional Development of Early Childhood in the Use of Gadgets in Sembadak Village, Ogan Ilir Regency". Basically, it's not time for gadgets to be given to children, this is because it can trigger excessive consumptive behavior in children. Excessive use of gadgets will have a negative impact on children's socio-emotional aspects because children will become quiet, aloof, grumpy and lazy to do other activities. The main problem in this study is the socio-emotional development of early childhood in the use of gadgets in Sembadak Village, Ogan Ilir Regency and the factors that influence it. So the purpose of this study is to analyze the social emotional development of early childhood in the use of gadgets in Sembadak Village, Ogan Ilir Regency and the factors that influence it. This research is a qualitative research. Methods of data collection is done by observation, interviews, and documentation. The research was conducted from January to May 2022. The informants of this study were parents and early childhood children in Sembadak Village. Data analysis with data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The validity of the data by source triangulation, technical triangulation, and time triangulation. The results showed that the average use of gadgets in early childhood in Sembadak Village is 1-2 hours. Children's social-emotional development is different, starting from self-awareness, responsibility for self and others, as well as prosocial behavior of children. There is an attitude*

*of early childhood in Sembadak Village which shows the best behavior from indicators of early childhood social emotional development. Factors that influence the emotional social behavior of early childhood in Sembadak Village are family/environmental factors, socioeconomic status, children's intelligence, children's experiences, and education. There are other factors also found in the study, namely other electronic media factors such as television.*

**Keywords***: Gadget Use, AUD's Sosial Emotional Development*

## PENDAHULUAN

Penggunanaan *gadget* yang berlebihan akan memberikan dampak buruk bagi sosio-emosional anak karena anak akan menjadi seorang yang pendiam, penyendiri, pemarah serta malas untuk melakukan aktifitas lainnya. Mereka hanya asyik dengan dunia mereka sendiri karena di dalam gadget tersebut banyak aplikasi-aplikasi yang menyenangkan mereka seperti game, dan aplikasi tontonan seperti youtube yang sangat menarik bagi mereka karena bahan tontonan di dalam bukan hanya ada satu tapi ada jutaan bahan tontonan didalamnya dengan berbagai situs. Jika anak tidak diawasi dalam menggunakan *gadget* bisa saja bahan tontonanya nanti sudah tidak senonoh atau tidak sesuai dengan umurnya. Karena anak yang pada usia dini sebagai peniru yang ulung maka mereka bisa saja menirukan langsung apa yang mereka nonton tadinya, jika bahan tontonanya tidak baik maka apa yang mereka lakukan akan tidak baik juga.

Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosial emosional, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak. Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusannya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam ektifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

*Gadget* tidak hanya memiliki kekurangan tapi juga memeliki kelebihan yang dapat memberikan pengetahuan bagi anak sesuai bahan tontonannya. Salah satunya pengenalan angka dan huruf. Anak usia dini yaitu anak yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Untuk itu sangat penting untuk memperhatikan gerak gerik, tingkah laku serta emosinya agar pertumbuhan dan perkembanganya sesuai dengan umurnya. Bukan hanya memperhatikan masa pertumbuhan mereka, namun juga pada masa sekolah dan masa pra sekolah karena akan berpengaruh besar pada pertumbuhan serta perkembangannya nanti. Pada perkembangan sosio-emosional anak, lingkungan sekitar sangatlah berpengaruh baik dari orang tua, guru, serta masayarakat. Karena mereka dapat mengontrol serta membantu bahkan bisa juga menjadi pemicu anak untuk bermain *gadget*. Karena itu perlu kiranya untuk mengetahui tentang sosio dan emisonal anak untuk menjadi pedoman dalam mendidik dalam perkembangan sosio-emosional anak serta dampak *gadget* pada perkembangan sosio-emisonal anak.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di Desa Sembadak, peneliti menemukan 1 dari 5 anak usia dini usia 4-6 tahun yang memiliki berbagai bentuk permasalahan yang dialami oleh anak yaitu dengan gadget. Pada saat observasi ada 1 anak lebih asyik dengan gadgetnya dibandingkan dengan bermain bersama teman sebayanya, serta kurangnya sosialisasi di lingkungan sekitarnya, dan tidak melakukan kegiatan atau rutinitas yang semestinya dilakukan anak-anak pada usianya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertempat di Desa Sembadak Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Mei 2022. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi kasus. Jenis pendekatan studi kasus ini merupakan jenis pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah untuk mendapatkan sebuah solusi agar masalah yang diungkap dapat terselesaikan.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meniliti pada kondisi obyek yang alamiah. Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah ingin menggambarkan realita empirik di balik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas.

Jenis data dalam penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang bersifat mendalam, mengikuti proses, dilakukan oleh peneliti sendiri, tidak boleh mewakilkan atau menyuruh orang lain mengumpulkan data. Penelitian kualitatif dalam mengumpulkan dan menganalisis data tidak berdasarkan angka-angka, tetapi bukan berarti tidak boleh memakai angka dalam menerangkan gejala.

Untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan peneltian, maka diperlukan dua jenis data, yaitu:

1. Data Primer
   Data primer adalah data pokok yang diperlukan dalam penelitian, yang diperoleh secara langsung dari sumbernya ataupun dari lokasi objek penelitian, atau keseluruhan data hasil penelitian yang diperoleh di lapangan. [1] Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari wawancara dengan anak usia dini dan orang tua anak di Desa Sembadak.
2. Data Sekunder
   Data sekunder adalah data atau sejumlah keterangan yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui sumber perantara. Data ini diperoleh dari mengutip sumber lain, sehingga tidak bersifat autentik, karena sudah diperoleh dari tangan kedua, ketiga, dan seterusnya. [2] Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, atau sumber lain yang mendukung penelitian ini.

   Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, dapat melalui: [3]

   1. Observasi
      Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk mengerti perilaku manusia dan untuk melakukan evakuasi dengan melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian atau peristiwa, kondisi atau suasana tertentu. Secara garis besar observasi dibedakan menjadi dua, yaitu observasi partisipan dan observasi non partisipan:
   2. Wawancara *(Interview*)
      Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mentah dari informan, sehingga dapat ditemukan data baru yang tidak tedapat dalam dokumen. Data mentah ini adalah

data utama dalam penelitian ini yang diperoleh oleh peneliti secara langsung dari informan yang bermanfaat untuk menjawab persoalan penelitian. Wawancara dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

Sudi Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar atau foto, maupun elektronik. Dokumentasi penelitian akan dilakukan menggunakan kamera dan rekorder. Data yang dicari peneliti dari teknik pengumpulan data dokumentasi ini adalah gambaran lokasi penelitian, dokumentasi dengan informan penelitian, serta dokumen-dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan mewawancarai 5 orang tua yang mempunyai anak usia dini dan kerabat terdekatnya di Desa Sembadak.

1. Perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam penggunaan gadget di desa sembadak kabupaten ogan ilir.
   a. Perkembangan sosial emosional anak usia dini di desa sembadak kabupaten ogan ilir.
      1). Kesadaran diri
      2). Tanggungjawab diri dan orang lain
      3). Perilaku prososial
   b. Penggunaan gadget anak usia dini di desa sembadak kabupaten ogan ilir
2. Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam penggunaan gadget di desa sembadak kecamatan ogan olir.
   a. Keluarga
   b. Status sosial ekonomi
   c. Kapasitas mental, emosi dan intelegensi
   d. Kematangan dan pengalaman
   e. Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan yang ingin disampaikan yaitu Gadget merupakan media komunikasi yang sangat berguna baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak usia dini harus tepat waktu dan dalam pengawasan orang tua yang baik. Peran orang tua sangatlah penting, sebagai seseorang yang mendampingi, mengawasi, dan membimbing penggunaan gadget sehingga bermanfaat bagi tumbuh kembang anak usia dini.

1. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir
   a. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir

      Perkembangan sosial adalah kondisi kemampuan seseorang untuk bertindak sesuai dengan kebutuhan sosial. Perkembangan sosial anak bertujuan untuk mengembangkan perilaku anak agar sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat mereka tinggal. Gadget merupakan salah satu wujud nyata dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini sangat mempengaruhi cara hidup manusia, baik dari segi mentalitas maupun perilakunya. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak tidak bisa lepas dari efek penggunaan gadget salah satunya adalah kemampuan berinteraksi sosial.

   1. Kesadaran Diri

      Kesadaran diri anak dalam perkembangan sosial emosional sangat penting. Dalam hal ini anak dapat menunjukkan kesadaran diri yang baik melalui perilakunya. Anak dapat menunjukkan sikap seperti mandiri dalam memilih kegiatan, percaya diri, disiplin, tidak mudah menyerah, menyesuaikan diri dengan situasi, kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal, hingga mengenal perasaan sendiri.

2. Tanggungjawab Diri dan Orang Lain

Tanggungjawab anak yang baik dapat menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak juga berkembang dengan baik. Anak yang bertanggungjawab atas diri dan orang lain akan menghargai lingkungannya. Anak juga akan suka menolong, menghargai orang lain, menaati peraturan, hingga mengetahui haknya.

3. Perilaku Prososial

Perilaku prososial atau niat untuk memberi manfaat kepada orang lain meruupakan perilaku sosial yang menguntungkan orang lain seperti membantu, berbagi, menyumbang, bekerja sama, dan menjadi sukarelawan. Dalam hal ini, perilaku prosial anak juga diperhatikan agar perkembangan sosial emosionalnya juga baik. Dengan perilaku prososial yang ditunjukkan maka anak dapat berinterasi dan bersosial dengan orang lain. Berdasarkan hasil wawancara dari pendapat 5 orangtua diatas bahwa perilaku prosial anak menunjukkan perilaku prososial yang cukup berbeda. Terdapat anak yang menunjukkan perilaku prososial yang baik, yaitu masih ingin bermain bersama teman-teman sebaya jika tidak diberikan gadget oleh orangtua. Perilaku prososial lain yang ditunjukkan oleh anak adalah tidak suka diganggu dan lebih memilih bermain gadget.

b. Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir

Gadget adalah objek dengan properti unik, kinerja tinggi, dan unit terkait ukuran dan biaya. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajua zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fiturfitur yag ada didalam nya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya. Anak usia dini kini sudah mengenal adanya gadget seiring perkembangan zaman. Dengan adanya perubahan zaman selain orang dewasa anak-anak tidak bisa lepas dari gadget sehingga sudah sering melihat anak bermain gadget.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak usia dini di Desa Sembadak telah dibatasi oleh orangtua sehingga sebagian besar orangtua telah melakukan tindakan yang cukup baik dalam memberi waktu penggunaan gadget kepada anak. Sebagian besar orangtua memberi waktu penggunaan gadget adalah 1 hingga 2 jam, tidak diperkenankan untuk lebih dari itu. Akan tetapi, berdasarkan hasil penelitian juga menunjukkan bahwa masih terdapat anak usia dini dapat menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari.

**2.** Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir.

Berdasarkan faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam penggunaan gadget, terkait faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam penggunaan gadget, penggunaan gadget pada anak usia dini menunjukkan adanya dampak yang terjadi setelah anak sering menggunakan gadget. Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor sehingga perkembangannya dapat berkembang dengan baik.

a. Keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama yang dijumpai anak dan paling terpenting dalam perkembangan sosial awal anak. Faktor keluarga sangat penting dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor keluarga dan lingkungan mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini di Desa Sembadak. Keluarga, terutama orangtua melakukan pengawasan dalam penggunaan gadget pada anak dan memantau lngsung perkembangan sosial emosional anak.

Pengawasan orangtua dapat membatasi anak dalam bermain gadget. Terdapat pendapat orangtua yang menjelaskan bahwa jika adanya pengawasan yang baik pada anak, maka anak tidak akan kecanduan gadget yang dapat menganggu perkembangan

sosial anak. Pengawasan orangtua sangat penting dalam hal ini. Pengurangan penggunaan gadget juga dapat dilakukan dengan memnyarankan anak untuk bermain bersama teman-temannya. Dengan demikian, anak tidak akan terlalu fokus dengan bermain gadget.

b. Status Sosial Ekonomi

Keadaan atau status sosial pada keluarga dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak yang akan berdampak pada sosial emosionalnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor status sosial ekonomi mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini di Desa Sembadak. Dalam hal ini, orangtua mampu untuk membeli gadget, tetapi untuk kebutuhan orangtua dan bukan untuk anak mereka. Orangtua berpendapat bahwa anak usia sini belum bisa untuk diberikan gadget apalagi sampai dibelikan. Anak-anak pada objek penelitian ini hanya menggunakan gadget orangtuanya.

c. Kapasitas Mental, Emosi dan Intelegensi

Intelegensi sangat mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah dan kemampuan dalam berbahasa. Anak yang memiliki tingkat intelektual tinggi dan memiliki kemampuan dalam pengendalian emosi yang stabil akan sangat menentukan keberhasilan seorang anak dalam perkembangan sosialnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kapasitas, metal dan intelegensi kurang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini di Desa Sembadak. Hal ini ditunjukkan bahwa anak usia dini pada objek penelitian sebagian memiliki intelegensi yang cukup baik. Meskipun demikian, anak yang memiliki intelegensi yang cukup baik tetap dapat kecanduan gadget yang akan berdampak pada perkembangan sosial emosional mereka.

d. Kematangan dan Pengalaman

Pengalaman dalam kehidupan sosial atau kegiatan lain akan sangat menentukan perilaku serta kepribadian anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kematangan dan pengalaman mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini di Desa Sembadak. Terdapat anak yang memiliki pengalaman bermain gadget bersama teman-temannya, sehingga anak memiliki pengalaman dalam bermain gadget. Dalam hal ini, pengalaman bermain bersama teman akan memicu perilaku sosial mereka kepada teman-temannya.

e. Pendidikan

Sekolah juga dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini dengan didikan di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendidikan mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini di Desa Sembadak. Orangtua berpendapat bahwa anak dapat dididik di sekolah sehingga dapat mengurangi anak dalam menggunakan gadget. Dengan demikian, perkembangan sosial emosional anak usia dini akan berkembang dengan baik melalui bekal pendidikan di sekolah.

Perilaku sosial tidak hanya dipengaruhi oleh gadget. Pada penelitian ini, juga terdapat faktor lain yang ditemukan. Ada media lain yang juga dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan sosial yaitu televisi. Secara umum, televisi hanyalah media hiburan dan informasi, tidak lebih dari itu. Gadget dan televisi sama-sama mempunyai dampak positif dan negatif, Jika keduanya digunakan tanpa pengawasan orang tua dan lebih lama dari batas yang seharusnya, dapat berdampak negatif bagi pengguna, terutama anak-anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian tentang "**Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget di Desa Smbadak Kabupaten Ogan Ilir**", dapat ditarik kesimpulan bahwa: Penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Sembadak rata-rata adalah 1-2 jam. Perkembangan sosial emosional anak berbeda-beda, mulai dari kesadaran diri, tanggungjawab diri dan orang lain, serta perilaku prososial anak. Terdapat

sikap anak usia dini di Desa Sembadak yang menunjukkan perilaku terbaik dari indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini. Faktor yang mempengaruhi perilaku sosial emosional anak usia dini di Desa Sembadak adalah faktor keluarga/lingkungan, status sosial ekonomi, intelegensi anak, pengalaman anak, serta pendidikan. Terdapat faktor lain yang juga ditemukan dalam penelitian, yaitu faktor media elektronik lain seperti Televisi.

## DAFTAR PUSTAKA

Arifudin, O., dkk. 2021. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.

Ariston, Yummi dan Frahasini. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. Journal Of Educational Review And Research Vol. 1 No. 2.

Chairilsyah, Daviq. 2019. *Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini (Teori dan Instrumen Pengukuran Perkembangan Aspek Sosial).* Pekanbaru: UR Press.

Elfiadi. 2018. *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. Itqan, Vol. 9, No. 2.

Hasanah, Nurul. 2020. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Anak Di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu.

Mayenti, Ns. Fitra dan Indiana Sunita. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD dan TK Taruna Islam Pekanbaru*. Jurnal Photon Vol. 9. No. 1

Miranti, Putri dan Lili Dasa Putri. 2021. *Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS Vol 6 No 1

Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Moleong, Lexy J. 2017. *Metode Penelitian* Kualitatif, *Cetakan ke-36.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Mukarromah, Titik. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Nurhaeda. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di Paud Terpadu Mutiara Hati Palu*. Early Childhood Education Indonesian Journal Vol 1 No 2

Nursafitri, Listiana. 2019. *Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Pratiwi, Indah. 2019. *Konsentrasi Belajar Siswa Dan Penggunaan Gawai*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Puspita, Sylvie. 2020. *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.

Sari, Wiwin Via Wulan dkk. 2020. *Media Sosial Identitas, Transformasi, dan Tantangannya*. Malang: Intrans Publishing Group.

Sit, Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid I.* Medan: Perdana Publishing.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y.N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Indeks.

Suryana dan Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran).* Padang: UNP Press.

Suryana, Dadan. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Tadjuddin, N. 2014. *Desa Sembadakin Pembelajaran Pendidikan Ank Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran Anak Usia Dini).* Bandar Lampung: Aura Printing & Publishing (Anggota IKAPI).

Ulfah, Maulidya. 2020. *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak dari Bahaya Digital?*. Jawa Barat: Edu Publisher.