

## **Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) Fastabiqul Khairaat Kelurahan Airmadidi Atas Kecamatan Airmadidi**

**Ismail K. Usman**

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**Sulfa Potiua**

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**Sulistiani**

*RA Fastabiqul Khairat Airmaidi, Sulawesi Utara*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan dan dampak *gadget* di RA Fastabiqul Khairaat Kelurahan Airmadidi Atas Kecamatan Airmadidi dengan melihat kaitan antara perkembangan sosial emosional anak dan penggunaan *gadget* seperti bermain *game*, *Youtube*, dan lainnya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak usia dini dalam penggunaan *gadget* masih ada yang belum berkembang dengan baik dan ada juga yang sudah sesuai harapan. Hal tersebut tak lepas dari pola asuh dan pengawasan oleh orang tua, karena sebagian besar orang tua terkesan memberikan *gadget* dan tidak terlalu khawatir dengan dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan *gadget* secara terus-menerus. Orang tua harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan *gadget* sehari-hari untuk meminimalisir sisi negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* tersebut, dan seharusnya *gadget* digunakan dan dimanfaatkan untuk hal yang positif

Kata kunci: *Gadget*, Perkembangan Sosial, Anak Usia Dini

### **Abstract**

*The Use of Gadgets on The Social Development of Early Childhood at Raudhatul Athfal (RA) Fastabiqul Khairaat Subdistrict of Airmadidi Atas, District of Airmadidi. This research aims to find out how the use and impact of gadget at RA Fastabiqul Khairaat Subdistric of Airmadidi Atas, District of Airmadidi by looking at the relationship between social emotional development of early childhood and the use of gadget, such as playing game, Youtube, and so on. This research was*

*qualitative research using technique of observation, interview, and documentation. The obtained data was analysed by descriptive qualitative. The results of the study show that the social development of early childhood in the use of gadgets is still not well developed and some are in accordance with the expectations of social development. This cannot be separated from parenting and supervision by parents, because most parents seem to give gadgets and are not too worried about the impact that will result from continuous use of gadgets. Parents should be more careful in supervising and monitoring children's activities in using gadgets on a daily basis to minimize the negative side caused by using these gadgets, and gadgets should be used and utilized for positive things.*

Keywords: *Gadgets, Social Development, Early Childhood*

## **Pendahuluan**

Anak usia dini ialah anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Periode ini disebut sebagai masa golden age atau masa keemasan, dimana anak akan mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal. Pada periode ini anak belajar untuk lebih mandiri, dan merawat dirinya sendiri. Periode ini adalah periode terbaik dalam proses belajar, karena terjadi sekali dan tidak akan terulang lagi. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak harus dikembangkan sejak dini, agar supaya pendidikan untuk anak usia dini dapat menjadi pendidikan dasar untuk masa yang akan datang.

Perkembangan sosial anak usia dini ialah perkembangan anak terhadap tingkah lakunya dalam menyesuaikan diri dengan norma - norma yang berlaku dalam masyarakat pada perkembangan sosial. Anak usia dini biasanya bersosialisasi dengan orang yang ada di lingkungan sekitarnya baik dengan teman atau dengan orang lain, dan anak mampu dalam mematuhi setiap aturan dan norma yang berlaku.

Pada kenyataannya, di sekolah ada anak usia dini yang sudah berkembang dan mampu dalam pencapaian perkembangan sosialnya, dan ada juga anak usia dini yang mengalami gangguan terhadap perkembangan sosialnya terutama dalam berperilaku. Anak usia dini yang sudah mampu dalam aspek perkembangan sosialnya, lebih bersikap mandiri, mau belajar, berperilaku baik dan dapat menyesuaikan diri dengan berbagai orang disekitarnya, sedangkan anak yang mengalami gangguan dalam perkembangan sosialnya ditemui berperilaku kurang baik terhadap orang yang berada di lingkungan sekitarnya. Anak memiliki rasa kurang peduli terhadap

sesama makhluk hidup, dan kurang aktif bersosialisasi antar teman dan guru disekolah.

Penggunaan *gadget* harus dengan tujuan yang baik supaya tidak berdampak buruk terhadap penggunanya, terutama anak usia dini., karena penggunaan yang baik dan benar bisa berdampak positif yaitu dapat membantu anak dalam menjalin komunikasi dan menambah wawasan dalam belajarnya, seperti aplikasi youtube yang berisi video pendidikan. *Gadget* juga dapat berpengaruh negatif apabila penggunaannya tidak sesuai dengan aturan yang benar terutama tentang durasi penggunaannya, serta aplikasi seperti game yang dimainkan anak yang sudah tidak terkontrol oleh orang tua. Game dengan adegan-adegan yang kurang baik, mudah ditiru anak dan dipraktekkan dalam dunia nyata, sehingga anak usia dini mengalami gangguan dalam perkembangan sosialnya di sekolah.

Melihat besarnya dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak, maka diperlukan upaya preventif agar tidak menimbulkan masalah dikemudian hari. Orang tua berperan penting dalam pengawasan dan harus memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini, karena anak-anak harus mengetahui tugas-tugas dan kewajiban lainnya sehingga tidak hanya memainkan *gadgetnya* saja, karena orang tua adalah pendidikan pertama bagi anaknya. Sebagai orang tua, harus mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang luas agar supaya mampu mendidik anak menjadi manusia yang memiliki akhlak yang baik.

## **Kajian Teori**

### *Pengertian Gadget*

Menurut Garini, *gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. *Gadget* mempunyai berbagai fungsi untuk penggunanya, sehingga lebih memudahkan, baik itu yang berbentuk laptop, ipad, tablet, ataupun smartphone ialah teknologi yang berisi berbagai macam aplikasi dan informasi tentang semua yang ada didunia ini.

*Gadget* dapat untuk digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja, tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget*. Penggunaan *gadget* sekarang ini sudah

digunakan mulai dari anak usia dini sampai dengan orang dewasa. *Gadget* untuk orang dewasa biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pada anak usia dini biasanya terbatas dan hanya digunakan sebagai media pembelajaran, bermain game dan menonton animasi. Pemakaiannya pun memiliki durasi yang beragam dan berbeda penggunaannya pada orang dewasa dan anak-anak.

*Gadget* mempunyai manfaat dan kelebihan serta dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi yang menggunakannya apabila dipakai dengan semestinya dan dengan cara yang benar. Anak perlu untuk dikenalkan *gadget*, tapi harus mengingat pengaruh positif dan negatifnya. Pengaruh positif dari *gadget* yang digunakan akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dan

berkomunikasi, sedangkan bagi anak usia dini akan lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman.

a) Dampak Positif *Gadget*

- 1) Mendapatkan pengetahuan yang luas
- 2) Mempermudah komunikasi karena *gadget* merupakan alat yang canggih.
- 3) Dapat melatih kreatifitas anak yaitu dengan kemajuan teknologi telah menciptakan berbagai jenis permainan yang menantang dan kreatif.
- 4) Dapat Beradaptasi dengan zaman. Yang menjadi salah satu pengaruh *gadget* ialah dapat membantu dalam perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Maksudnya adalah kemampuan seorang anak agar dapat menyesuaikan dirinya terhadap lingkungan yang ada di sekitar.

b) Dampak Negatif *Gadget*

- 1) Dapat Mengganggu Perkembangan Anak .  
*Gadget* mempunyai fitur yang menarik seperti video, kamera, games dll, semua fitur ini dapat mengganggu proses belajar disekolah apabila penggunaannya berlebihan, dan tidak adanya pengawasan dari orang tua.
- 2) Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak  
Anak yang gemar bermain game yang memiliki unsur kekerasan akan berpengaruh terhadap pola perilaku dan karakter anak yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap orang lain.
- 3) Mengganggu Kesehatan  
Penggunaan *gadget* yang berlebihan secara terus - menerus tanpa ada batasan waktu dapat berdampak pada gangguan

kesehatan . *Gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak yang berusia 12 tahun kebawah.

4) Dapat Menyebabkan Kecanduan

Anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi yang terlalu lama, akan menjadi kecanduan dengan *gadget* dan menjadi ketergantungan dengan *gadget* karena *gadget* sudah menjadi kebutuhan untuknya.

5) Menghambat Kemampuan Berbahasa Anak

Anak yang sudah terbiasa menggunakan *gadget* akan lebih cenderung bersikap diam, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungan sekitarnya.

### *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*

Suhada menerangkan bahwa Perkembangan sosial ialah pencapaian kematangan seseorang dalam bertingkah laku sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial anak usia dini adalah perkembangan anak dalam bertingkah laku menyesuaikan dirinya dengan norma - norma yang berlaku di dalam masyarakat. Perkembangan berlangsung bertahap melalui masa ke masa. Terkadang seseorang mengalami masa krisis pada masa anak-anak dan masa pubertas. Perkembangan merupakan suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali.

Perkembangan sosial didapat melalui kesempatan belajar dan kematangan dari beberapa respon di daerah sekitar kepada anak dalam penyesuaian diri dengan berbagai orang, baik itu keluarga, guru maupun teman sebayanya. Ada empat tahapan perkembangan sosial anak, yaitu :

- a) Tingkatan pertama, yaitu sejak usia 3 bulan, anak mulai memperlihatkan reaksi positif terhadap orang lain, seperti halnya tertawa karena mendengar suara orang lain.
- b) Tingkatan kedua, adanya rasa bangga yang terpancar dalam raut wajahnya, jika anak tersebut dapat mengulang yang lainnya. Misalnya anak berebut benda atau mainan, jika menang ia akan kegirangan dalam gerakan dan mimik. Tingkatan ini biasanya terjadi pada anak usia 2 tahun keatas.
- c) Tingkatan ketiga, jika anak sudah lebih dari usia 2 tahun, akan mulai muncul perasaan simpati dan rasa antipati kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum.
- d) Tingkatan keempat, pada masa akhir tahun kedua, anak setelah menyadari akan pergaulannya dengan anggota keluarga, akan muncul keinginan anak untuk ikut campur dalam kegiatan yang dilakukan keluarganya.

Menurut Magastani, waktu kehidupan anak, sebagian besar dilalui bersama dengan orangtuanya, terutama untuk ibu yang bekerja dirumah. Faktor yang paling dominan dalam siklus perkembangan seperti dalam masalah bawaan dan bimbingan, kesinambungan dan ketidaksinambungan, serta pengalaman masa dini dan masa lanjut.

## **Metode**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif yang berlokasi pada RA Raudhatul Athfal (RA) Fastabiqul Khairaat Kecamatan Airmadidi Kelurahan Airmadidi Atas. Subjek penelitian merupakan peserta didik sebanyak 5 orang berdasarkan perkembangan sosial yang lebih menonjol dibandingkan peserta didik yang lainnya, orang tua sebanyak 5 orang, dan 1 guru kelas. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## Hasil

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan orang tua peserta didik disekolah RA Fastabiqul Khairaat Airmadidi , tentang penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini. Hal ini dijelaskan oleh lima orang tua peserta didik yang menjadi subjek penelitian penulis. Untuk mengetahui apakah anak bermain *gadget* dirumah, apa saja aplikasi yang dimainkan, berapa lama anak sudah mengenal *gadget*, apa yang menjadi alasan orang tua memberikan *gadget* untuk anak bermain, dan apa yang dilakukan anak apabila *gadgetnya* di simpan.

Dari hasil wawancara ditemukan bahwa bermain *gadget* dilakukan anak ketika sekolah libur, bangun tidur, pulang sekolah, dan waktu luang lainnya. Anak mudah kesal dan marah ketika *gadgetnya* rusak, bahkan merengek pada orang tua untuk segera diperbaiki. Seperti pada hasil wawancara pada salah satu orang tua peserta didik di bawah ini:

“Karena si anak merasa nyaman dengan bermain *gadget* dan saya juga kadang kalau kerja tidak terganggu, jadi diberikan untuk bermain *gadget*.Cuma itu sih, tapi kami selalu memberikan pengawasan terus, dengan memberikan jeda waktu saat bermain.Seperti biasalah tiap dia mau main hp tidak boleh, pasti kesal, nangis, dan komplain, itu sudah pasti. Pernah pas hp nya rusak, dia malah nangis dan mogok makan.Anak saya malas main keluar, karena keasyikan main hp nya, kadang disuruh keluar nggak mau”

Namun, terdapat anak yang tidak bermasalah meski menggunakan *gadget* dikarenakan orang tua yang mampu membatasi penggunaan *gadget* pada anaknya. Hal ini dapat dilihat pada kutipan wawancara salah satu orang tua:

“Dalam masalah memberikan *gadget*, saya selalu batasi penggunaannya. Bahkan saya sudah membuat jadwal tertulis untuk Khanzah supaya dia bisa melihat kapan waktu mulai dan berhenti bermainnya.Saya juga pilihkan aplikasi khusus anak-anak dengan menggunakan password untuk mencegah hal yang tidak

diinginkan. Kalau saya coba simpan *gadget*nya, Khanzah akan bertanya, kenapa disimpan ma? Tapi setelah tahu alasannya, dia nurut aja, gak rewel. Mainannya juga banyak soalnya, jadi langsung main sama temen-temennya.”

Dari lima orang tua peserta didik yang di wawancarai tentang penggunaan *gadget*, dua orang tua menyatakan bahwa sebenarnya *gadget* tidak masalah untuk diberikan kepada anak usia dini. Tergantung bagaimana orang tua memberikan pengawasan dan bimbingan terhadap penggunaannya. Sedangkan tiga yang lainnya menyatakan, karna kesibukan, mereka terpaksa memberikan *gadget* pada anak-anaknya, sehingga durasi yang diberikan ternyata sudah berlebihan walaupun sudah berusaha dibatasi, dan itu bisa menyebabkan kecanduan pada anak.

## **Pembahasan**

*Bentuk Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di RA Fastabiqul Khairaat Kec. Airmadidi Kel. Airmadidi Atas*

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA Fastabiqul Khairaat Kec. Airmadidi Kel. Airmadidi Atas, biasanya banyak dipakai untuk bermain game dan menonton animasi atau serial kartun anak –anak di youtube. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran, untuk itu *gadget* seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan. Dengan adanya metode pembelajaran menggunakan *gadget*, anak cenderung tidak merasa bosan dan diharapkan bisa melatih kreatifitasnya. Anak-anak lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah, dan lagu-lagu yang ceria. Disisi lain penggunaan *gadget* secara terus menerus

hingga kecanduan *gadget* memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan sosial anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa peserta didik RA Fastabiqul Khairaat Airmadidi sudah dikenalkan *gadget* sejak berusia dibawah lima tahun oleh orang tuanya, bahkan ada yang sejak berumur 1 tahun. Orang tua dan orang di daerah sekitar anak yang juga pengguna *gadget*, sangat mempengaruhi anak untuk ikut menggunakan *gadget* pada aktifitasnya sehari - hari. Hal ini juga mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini di sekolah, pengaruh lingkungan terdekat tersebut, mulai dari mengenalkan *gadget* pada anak serta durasi dalam menggunakan *gadget*, sudah mulai melebihi batas yang di tentukan. Untuk anak usia 3-6 tahun seharusnya dibatasi penggunaannya satu jam perhari, tetapi faktanya anak menggunakan *gadget* 4-5 kali melebihi batas waktu yang sudah di tentukan. Dalam menggunakan *gadget*, diperlukan adanya pembatasan durasi. Pembatasan durasi tersebut perlu untuk di lakukan agar tidak mengakibatkan kecanduan.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini ditemukan bahwa ternyata pentingnya memberikan anak bermain *gadget* itu bukan terletak kepada kebutuhan anak melainkan pada kebutuhan orang tua yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri sehingga aktivitas anak menjadi gangguan atau hambatan terhadap aktivitas orang tua. Sikap seperti ini tanpa disadari orang tua akan berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak, misalnya perkembangan sosial anak, motorik anak, termasuk verbal atau perkembangan komunikasi pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini, masih didapati beberapa anak yang belum berkembang sesuai harapan, karena pengaruh *gadget* sangat berdampak terhadap perkembangan sosialnya, walaupun ada juga sebagian yang sudah berkembang aspek sosialnya. Seharusnya orang tua lebih bisa mengontrol dan memberikan pengawasan yang

ekstra terhadap penggunaan *gadget* pada anak, banyak orang tua tidak menyadari bahwa dampaknya baru terlihat sekian tahun kemudian, karena orang tua adalah guru bagi anak-anak. Maka perlu mengajarkan dengan hati-hati penuh kesabaran, penuh kasih sayang, dan menjadi orang tua yang bijak di era digital.

*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di RA Fastabiqul Khairaat Kec. Airmadidi. Kel. Airmadidi Atas*

Dampak negatif terhadap perkembangan sosial timbul pada sebagian anak usia dini di RA Fastabiqul Khairaat akibat penggunaan *gadget*. Anak yang memiliki gangguan dalam perkembangan sosialnya, memiliki sikap individual, kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, belum mampu dalam mengekspresikan emosi dirinya, suka menyendiri, konsentrasi dalam belajarnya menurun, dan mempengaruhi perilakunya. Oleh karena anak usia dini adalah peniru yang baik, maka dengan seringnya bermain video game dengan mempertontonkan cara memukul atau menembak, hal ini secara tidak langsung mengajarkan perilaku kekerasan pada anak. Sedangkan dampak positif dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yaitu memudahkan anak untuk mengasah kreatifitas dan kecerdasan. Adanya beragam aplikasi digital seperti mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf dapat menstimulasi perkembangan otak anak, dapat menambah dan melatih kecerdasan anak, anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar karena dilengkapi dengan gambar yang menarik, warna yang cerah dan lagu-lagu yang menarik, kemampuan imajinasi anak semakin terasah, anak mau bekerja sama dengan teman, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, anak berantusias dengan kegiatan yang diadakan di sekolah, anak memiliki sikap ramah, empati, tidak mementingkan diri sendiri, dan suka menolong.

## **Simpulan**

- 1) Penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial bervariasi sesuai dengan durasi waktu yang kebanyakan lebih dari 1 jam dan berkali - kali penggunaannya dalam sehari, aplikasi yang digemari oleh anak-anak berupa game, menonton video di youtube dan menonton video kartun. Peserta didik RA Fastabiqul Khairaat sudah dikenalkan *gadget* sejak berusia dibawah lima tahun oleh orang tuanya, bahkan sejak berumur 1 tahun. Orang tua dan orang di daerah sekitar anak yang juga pengguna *gadget*, sangat mempengaruhi anak untuk ikut menggunakan *gadget* pada aktifitasnya sehari-hari. Hal ini juga mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini di sekolah, pengaruh lingkungan terdekat tersebut, mulai dari mengenalkan *gadget* pada anak serta durasi dalam menggunakan *gadget*. Anak usia dini dalam perkembangan sosialnya sudah mampu dalam menggunakan *gadget* secara mandiri.
- 2) Perkembangan sosial beberapa anak yang belum mencapai perkembangan sesuai yang diharapkan, akibat adanya pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* seperti memiliki sikap individual, kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, belum mampu dalam mengekspresikan emosi dirinya, suka menyendiri, konsentrasi belajar menurun, dan mempengaruhi perilaku. Dampak positif berupa memudahkan anak untuk mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak, adanya beragam aplikasi digital seperti mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf dapat menstimulasi perkembangan otak anak, dapat menambah dan melatih kecerdasan anak, anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar, kemampuan imajinasi anak semakin terasah, anak mau bekerja sama dengan teman, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, anak berantusias dengan kegiatan yang diadakan di sekolah, anak memiliki sikap ramah, empati, tidak mementingkan diri sendiri dan suka menolong teman.

## Referensi

- Achmad dan Mubiar Agustin. (2011). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Ahmadi , Abu dan Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi Perkembangan*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Fenti Herawati. (2017). *Metode Penelitian*. Depok : Raja Grafindo Persada.
- Garini . (2013). "GADGET" positif dan negatif. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial> pada tanggal 27 Juni 2019 pukul 15.00 wita.
- Gunawan, Meta Anindya Aryanti. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah TK PGRI 33 SumUrboto*, Banyumanik.
- Halimah, L. (2016). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Hanke, J. E., dan Reitsch, Arthur G. (1998). *Business Forecasting*. Sixth Edition. New Jersey. Prentice Hall.
- Kementrian Agama RI. (2010). *Al-Quran dan Terjemahannya*. CV Penerbit Diponegoro.
- Masganti. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jllid 1*. Medan : Perdana Publishing.
- Miles, M.B & Huberman A.M. (1984). *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Rohidi, Tjetjep Rohendi. 1992. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.
- Mudrajat, Kuncoro. (2009). *Metode Riset Untuk Bisnis dan Ekonomi*. Edisi 3. Erlangga, Jakarta.
- Mukarromah, Titik . (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*.
- Narbuko, Cholid, Dkk. (2003). *Metodologi Penelitian* Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugroho , Agung. (2010). *Tekhnologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nurhaeda. *Dampak Penggunaan*.
- Novitasari, W & Khotimah N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun*. PAUD teratai. 2016;5(3):182-6.
- Osland, Cvano. (2013). *Pengertian Gadget*. [Online]. [http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/-09/pengertian-gadget.html/2013/\[27 Juni 2013\]](http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/-09/pengertian-gadget.html/2013/[27 Juni 2013]).
- Rawan, Jaka. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*, Vol. 08 No. 02.
- Sugiyono. (2018) . *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Suhada, Idad. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Elis. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini Di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat*.
- Syafitri, Fitrica. (2018). *Memahami Perkembangan Psikologis Keagamaan Anak Usia Dini*, *Jurnal Of Early Childhood Islamic Education*, (Bengkulu : IAIN Bengkulu), No 1, Vol 2 Juli 2018.
- Syamsidiah, ( 2016). *Kiat Mudah Membuat Penelitian Bagi Guru Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Deepublish.
- [http://user6.nofeehost.com/alquranonline/Alquran\\_Tafsir/bnuKatsir.Suratke66](http://user6.nofeehost.com/alquranonline/Alquran_Tafsir/bnuKatsir.Suratke66) diakses , 29 Juli 2019 Pukul 16.00 WIB
- <http://http://repo.iain-tulungagung.ac.id/12796/5/BAB%2011.pdf>. diakses pada tanggal 13 Februari 2022 pukul 04.00 Wita
- [http://ekacahyamaulidiyah.blogspot.co.id/2014/02/anak-usia-dini\\_6.html](http://ekacahyamaulidiyah.blogspot.co.id/2014/02/anak-usia-dini_6.html) diakses pada tanggal 28 Juni 2019 pukul 17.00 Wita