

DAMPAK PENGARUH GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI

Oleh: Andi Puti Afdalia¹ & Irwanto Gani²

Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

UIN Alauddin Makassar

andiputri21032003@gmail.com¹

bangwawanku@gmail.com²

Abstrak

Artikel ini membahas dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia dini dengan pendekatan fenomenologi. Era yang maju telah membuat gadget menjadi kebutuhan utama, meskipun terdapat dampak positif dan negatif yang kompleks. Peran orang tua sebagai teman bermain telah tergantikan oleh gadget, mempengaruhi interaksi sosial anak-anak pada usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan observasi dan wawancara terpusat, melibatkan orang tua sebagai informan. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif dan negatif. Dampak positif meliputi pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir, dan kepercayaan diri anak. Namun, dampak negatif melibatkan isolasi sosial, gangguan kesehatan, dan kecanduan. Orang tua disarankan untuk membatasi waktu penggunaan gadget, menerapkan pola asuh yang seimbang, mendorong interaksi sosial, memberikan pendidikan media literasi, dan menjadi teladan positif. Kesimpulannya, penggunaan gadget pada anak usia dini harus dikelola dengan bijak demi pertumbuhan holistik anak.

Kata Kunci : Gadget, Interaksi Sosial, Anak Usia Dini

Abstract

This article discusses the impact of gadget usage on social interaction among young children using a phenomenological approach. The advanced era has elevated gadgets to a primary necessity, despite the presence of complex positive and negative effects. The role of parents as playmates has been replaced by gadgets, influencing social interactions among young children. This study employs a qualitative method involving centralized observation and interviews with parents as informants. The research findings reveal both positive and negative impacts. Positive impacts encompass the development of creativity, thinking skills, and children's self-confidence. However, negative effects involve social isolation, health disturbances, and addiction. Parents are advised to limit gadget usage time, implement balanced parenting styles, encourage social interactions, provide media literacy education, and set positive examples. In conclusion, the use of gadgets among young children should be managed wisely to foster holistic growth.

Keywords : *Gadgets, Social Interaction, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada era yang sangat maju ini, keberadaan gadget telah menjadi kebutuhan utama, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, melainkan juga sebagai sarana untuk memudahkan berbagai aktivitas lain. Baru-baru ini, kita sering melihat orang tua memberikan gadget kepada anak-anak usia dini.¹ Gadget adalah istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada teknologi kecil berfungsi khusus, meskipun sering kali dihubungkan dengan inovasi atau barang baru.²

Peran yang sebelumnya dimainkan oleh orang tua sebagai teman bermain bagi anak-anak sekarang telah digantikan oleh gadget. Namun, masa usia dini adalah periode kritis dalam pertumbuhan fisik dan psikologis manusia. Di usia ini, aktivitas fisik sangat penting untuk pertumbuhan yang optimal. Jika anak-anak pada masa kecil hanya terpaku pada gadget, risiko terhadap perkembangan sosial yang tidak optimal dapat meningkat.³

Terkadang, orang tua kurang peka terhadap perkembangan anak-anak mereka, sehingga mereka tidak menyadari potensi keterlambatan atau kecepatan perkembangan anak. Padahal, jika ada tanda-tanda keterlambatan perkembangan, penanganan diperlukan dengan segera agar dampak jangka panjang dapat diminimalkan.⁴ Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan anak menjadi malas. Gadget menyebabkan anak-anak yang sebenarnya senang bermain dengan teman sebaya mereka menjadi terisolasi, sehingga interaksi sosial yang seharusnya berkembang dengan baik menjadi terganggu.

Bahkan sebelum mengenal gadget anak-anak masih sangat tradisional dalam cara bermain sesama teman sebayanya misalnya seperti bermain bola, main kelereng dan juga masih banyak permainan tradisional lainnya yang masih mereka lakukan setiap hari sepulang sekolah, sesudah mengenal gadget anak-anak yang mulai lupa dengan kebiasaan mereka yang sebelum mengenal alat canggih tersebut.

Setelah familiar dengan teknologi gadget, anak-anak mulai mengurangi cara berinteraksi dengan teman sebaya dan keluarga. Mereka sibuk dengan gadget, bahkan melupakan kebiasaan bermain permainan tradisional. Saat ini, anak-anak tidak lagi bermain permainan tradisional, tetapi lebih suka bermain game online yang bisa membuat mereka

¹ Titik Mukarromah, "Dampak penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi kecamatan Seputih Banyak," (Skripsi, IAIN Metro, 2019), 1.

² Isna, Nadhila, "Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern" (Jakarta: penamadani, 2013), 13.

³ Hasanah, Muhimmatul. *Pengaruh Gadget terhadap kesehatan mental anak. Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education* 2 (2), 2018. 207-214

⁴ Murni, *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*, (Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, 20.

menjadi malas dan kecanduan gadget. Beberapa anak cenderung memilih gadget daripada belajar, bermain, atau bersosialisasi dengan teman-teman sebaya. Rasa malas juga muncul pada anak yang menggunakan gadget secara berlebihan.

Gadget bisa mengatasi rasa bosan dan menghibur anak-anak, tetapi terkadang mereka menggunakan gadget terlalu banyak, membuat mereka enggan melaksanakan tugas karena menganggap fitur-fitur gadget lebih menarik daripada kewajiban mereka.⁵ Meskipun gadget memiliki dampak negatif, ada juga dampak positif, seperti membantu anak-anak mengatur waktu bermain, mengembangkan strategi, dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, asalkan digunakan dengan pengawasan yang baik.⁶

Hal ini sejalan dengan pandangan John L. Esposito bahwa gadget memberi peluang bagi umat Islam untuk mendapatkan informasi dan mengikuti tren mode melalui media sosial.⁷ Namun, banyak anak yang sudah kecanduan gadget, menggambarkan bahwa ada dampak negatif juga. Terdapat dua sisi dalam penggunaan gadget, yang dapat mempengaruhi interaksi sosial anak-anak pada usia dini.

Karena itu, peneliti ingin berfokus pada analisis dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak-anak usia dini. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsekuensi dari penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak-anak usia dini. Selain itu, penelitian ini bertujuan memberikan pedoman praktis bagi orang tua atau pengasuh dalam mengelola dan memantau penggunaan gadget pada anak-anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Asal usul kata "fenomenologi" berasal dari kata "fenomenon," yang mengacu pada realitas yang dapat diamati, dan "logos," yang merujuk pada ilmu pengetahuan. Dengan demikian, dalam konteks terminologi, fenomenologi merujuk pada disiplin ilmu yang berfokus pada pemahaman tentang realitas yang dapat diamati. Fenomena yang dapat diamati merupakan cerminan dari realitas yang tidak eksis sendiri, karena mereka mengandung makna yang memerlukan interpretasi lebih lanjut. Tujuan fenomenologi adalah untuk mengungkapkan esensi dari realitas dan pengalaman yang dialami oleh individu, dengan mencoba memahami dan menjelaskan hal-hal yang tidak dapat terlihat melalui perspektif subjektif individu.⁸

⁵ Farah Dina Rahma Yanti, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di Ma Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo," (Skripsi, UIN Sunan Ampel, 2018), 4-5.

⁶ Farah Dina Rahma Yanti, "Pengaruh Gadget..", 3.

⁷ John L. Esposito, *The Future Of Islam* (New York: Oxford University Press, 2010), 8-9

⁸ J W Creswell, *Research Design: pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed, di terjemahkan oleh : Achmad Fawaid*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), 53.

Desain penelitian yang digunakan yaitu observasi dan wawancara terpusat (focused interview) disini peneliti melakukan wawancara kepada narasumber untuk dimintai keterangan mengenai dampak penggunaan gadget pada interaksi anak usia dini, peneliti disini menjadikan orang tua sebagai informan. sehubungan dengan pengumpulan data, kehadiran peneliti sangat penting kedudukannya hal tersebut dikarenakan pendekatan kualitatif merupakan studi kasus, maka segala sesuatu akan bergantung pada kedudukan peneliti, dengan demikian peneliti berkedudukan sebagai instrumen penelitian yang utama. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu, pertama peneliti mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan saat turun di lapangan atau lokasi penelitian, kemudian peneliti mendatangi rumah dari narasumber, setelah itu peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi dan data-data yang diperlukan untuk hasil penelitian, dan yang terakhir adalah dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber, maka dapat diketahui bahwa terdapat dua dampak dalam penggunaan gadget terhadap anak usia dini yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Dampak positif

Masa usia dini adalah masa penentu perkembangan anak, pada masa ini pula seorang anak sangat memerlukan stimulasi untuk memperoleh pendidikan dan rangsangan yang tepat dalam menuju tahap perkembangan selanjutnya.⁹ Anak-anak usia dini berada pada masa keemasan (golden age), masa ini disebut masa keemasan sebab pada usia ini terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan dan terbaik pada masa usia dini.¹⁰ Aspek-aspek perkembangan yang terdapat dalam anak usia dini yaitu perkembangan nilai dan moral, perkembangan emosional, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa dan perkembangan seni.¹¹

Penggunaan gadget adalah salah satu aspek yang mempengaruhi perkembangan seseorang, gadget digunakan oleh semua kalangan baik orang dewasa maupun pada anak usia dini tak jarang anak usia dini pada masa kini telah memiliki gadget pribadi. Pengenalan gadget pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan seorang anak, baik secara fisik maupun mental.¹²

⁹ Elfiadi, "Dampak Gadget Terhadap Anak Usia Dini", ITQAN, Vol. 9 No.2, Juli 2018, 105

¹⁰ Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 6

¹¹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2019), 48

¹² Elfiadi, "Dampak Gadget Terhadap Anak Usia Dini", 105

Dari hasil penelitian ditemukan beberapa dampak positif penggunaan gadget pada anak usia dini di salah satu desa di sidenreng rapping yaitu dengan adanya gadget anaknya lebih aktif dalam mengasah bakat bernyanyinya dengan melalui aplikasi yang ada di gadget seperti youtube dan tiktok. Menurutnya mengenalkan gadget pada anak usia dini dapat mengembangkan tingkat kepercayaan diri anak agar lebih mudah mengekspresikan dirinya serta tidak buta akan teknologi, mengingat zaman yang semakin maju diperlukan keahlian, dengan memperkenalkan gadget kepada anak usia dini membantu orang tua terutama ibu untuk mempermudah aktivitasnya dalam melakukan pekerjaan rumah serta dapat mengasah kreatifitas anak, mereka bisa mendesain di gadget sehingga menghasilkan kreativitas yang sangat luar biasa

Dampak negatif

Dampak negatif penggunaan gadget lebih dominan dibanding dampak positif karena anak lebih mudah melihat konten-konten yang tidak layak untuk anak usia dini. Penggunaan gadget memiliki dampak negatif yang cukup besar bagi seorang anak, kemudahan dalam mengakses media dan informasi, merupakan salah satu sebab seorang anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas, anak-anak cenderung memilih duduk diam melihat gadget tersebut, lambat laun anak akan terganggu tumbuh dan perkembangannya di mana mencakup pada aspek kesehatan, seorang anak yang terlalu lama menggunakan gadget akan asik dengan dunia mereka sendiri sehingga membuat interaksi sosial anak terganggu.¹³

Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua mengiyakan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya". Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh, kecanduan gadget bisa menghilangkan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan yang super penting.

Dari hasil penelitian ditemukan ada beberapa dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini di salah satu desa di sidenreng rapping:

1. Anak lebih asik bermain gadget sehingga melupakan orang-orang di sekitarnya bahkan seringkali mengabaikan perintah orang tuanya dan lebih mementingkan gadget daripada aktivitas yang seharusnya dilakukan.
2. Anak lebih memilih bermain gadget daripada bermain dengan teman sebayanya, serta anak susah untuk makan, di ganggu dan tidak merespon ketika dipanggil.

¹³ Novitasari W, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal PAUD Teratai. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 2.

3. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi kondisi mental dan emosional anak, secara emosi anak mudah marah dan membanting barang yang ada di dekatnya ketika jaringan kurang stabil dan ketika ingin mengambil gadget yang anak pakai, sangat susah untuk dibujuk perlu usaha yang besar. anak cenderung lebih mudah depresi, stress dan cemas, karena terpapar video video yang negatif di media sosial. Dari wawancara yang telah dilakukan rata rata penggunaan gadget pada anak usia dini sehari lebih dari 2 jam, mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online.
4. memberikan gadget pada anak usia dini bisa membuat anak menggunakan bahasa yang kurang sopan karena meniru dalam video video yang tidak edukatif dan juga menimbulkan gangguan kesehatan pada anak, seperti sakit kepala, gangguan penglihatan dan masalah postur tubuh.
5. Anak-anak yang sering bermain gadget cenderung kurang terampil dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial (rendahnya kemampuan sosial) mereka mungkin akan kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang kuat terhadap teman-teman dan keluarga mereka.

Hasil riset mengindikasikan bahwa sebagian besar orang tua memberikan gadget kepada anak-anak mereka berdasarkan keinginan anak, terutama saat pandemi pada tahun 2020. Di tengah penyebaran pandemi, banyak anak mulai menggunakan gadget untuk mendukung pembelajaran online, familiarisasi dengan teknologi sejak dini, atau hanya untuk mengatasi kebosanan. Sebuah studi oleh Novitasari pada tahun 2016 menyebutkan bahwa anak-anak cenderung lebih menikmati penggunaan gadget dibandingkan bermain dengan teman sebaya. Hal ini dipengaruhi oleh beragam aplikasi permainan menarik yang ada dalam gadget anak-anak tersebut, yang lebih memikat perhatian mereka dibandingkan permainan tradisional di sekitar mereka.

Perhatian anak-anak terhadap berbagai aplikasi permainan yang ada di gadget mereka tidak terlepas dari kenyataan bahwa aplikasi-aplikasi tersebut jauh lebih menarik bagi mereka daripada permainan-permainan yang ada di sekitar lingkungan mereka.¹⁴ Ketergantungan anak-anak pada gadget seringkali disebabkan oleh lamanya waktu penggunaan. Jika bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari, anak dapat mengalami perkembangan menuju sifat antisosial. Pada masa anak usia dini, penting bagi mereka untuk mengasah kemampuan bersosialisasi dalam lingkungan sosial sekitar. Namun, riset menunjukkan bahwa ada upaya untuk membatasi durasi penggunaan gadget serta melakukan pengawasan ketat guna mencegah dampak negatif tersebut.

Menurut Maulida (2013) Tanda-tanda anak usia dini kecanduan gadget:

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas;
2. Berbicara tentang teknologi secara terus-menerus;

¹⁴ Novitasari, Wahyu, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun" (Surabaya: UNS 2016)

3. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget;
4. Sensitif atau gampang tersinggung menyebabkan mood yang mudah berubah;
5. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain;
6. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.¹⁵

Faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi pola asuh yang diterapkan oleh orang tua, interaksi dengan teman sebaya, serta pembelajaran secara daring. *Pola asuh* yang diadopsi oleh orang tua memiliki dampak signifikan terhadap pola penggunaan gadget pada anak. Misalnya, orang tua dengan pola asuh otoriter cenderung tidak mengizinkan anak menggunakan gadget secara bebas, sementara pola asuh demokratis cenderung memberikan anak akses lebih awal pada gadget, tetapi dengan batasan yang ditetapkan. Orang tua dengan pola asuh permisif, pada sisi lain, mungkin membiarkan anak menggunakan gadget tanpa pengawasan yang ketat.

Jika orang tua yang memilih penerapan pola asuh demokratis memberikan gadget sejak dini pada anaknya, karena mereka beranggapan bahwa gadget mempermudah anak dalam bermain dan orang tua juga akan dipermudah untuk beraktivitas, tetapi yang memiliki penerapan demokrasi sering membatasi terhadap penggunaan gadget untuk anak jika melampaui batasnya, dan jika orang tua memiliki penerapan pola asuh permisif lebih membebaskan penggunaan gadget pada anaknya tanpa adanya pengawasan dan kontrol penggunaan kepada anaknya yang menurut orang tua akan meringankan dan memberikan kebebasan orang tuanya dalam melaksanakan aktivitas.¹⁶

Teman sebaya, lingkungan teman sebaya adalah kondisi di mana terjadi suatu bentuk hubungan antara dua atau lebih anak dimana anak yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan anak yang lain atau sebaliknya dan hubungan ini terjadi antara anak dengan anak yang lainnya yang memiliki usia relatif sama atau sebaya.¹⁷

Pada tahun 2020, terjadi pergeseran dalam sistem pembelajaran menuju pembelajaran daring atau online, terutama bagi anak usia dini yang telah masuk sekolah. Pembelajaran daring melibatkan penggunaan jaringan internet dan gadget untuk mengakses materi pembelajaran. Meskipun pembelajaran ini memberikan fleksibilitas dalam hal lokasi dan waktu, anak-anak usia dini memerlukan bimbingan dari orang tua dalam mengatasi tantangan

¹⁵ Maulida, Hidayah. 2013. *Menelisk Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang.

¹⁶ Ni Luh dan Gusti, "Intensitas Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua", Jurnal Pendidikan Undiksha, Vol. 8 No. 2, 2020, 114.

¹⁷ Dian Tri Utami, "Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun", Generasi Emas, Vol. 1 No. 1, 2018, 44.

teknis dan pendidikan. Menurut pengalaman seorang guru di salah satu sekolah dasar negeri, kecenderungan membawa gadget ke sekolah secara sembunyi-sembunyi menjadi lebih umum setelah adopsi pembelajaran daring dan penerapan kehidupan normal baru.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak yang kompleks terhadap perkembangan anak, terdiri dari dampak positif dan negatif. Pengenalan gadget pada usia dini dapat memberikan stimulasi yang positif bagi perkembangan kreativitas, kemampuan berpikir, dan interaksi sosial anak. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan dampak negatif, termasuk isolasi sosial, gangguan kesehatan, dan ketidakseimbangan dalam aktivitas fisik dan mental.

Saran:

Berdasarkan penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diambil untuk mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini:

1. Pembatasan Waktu: Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget anak, sehingga anak memiliki waktu yang cukup untuk berinteraksi secara fisik, belajar, dan bermain di luar ruangan.
2. Pola Asuh yang Seimbang: Penting untuk mengadopsi pola asuh yang seimbang antara otoriter, demokratis, dan permisif. Pola asuh yang demokratis dapat membantu anak memahami batasan penggunaan gadget dengan bijak.
3. Stimulasi Interaksi Sosial: Orang tua harus mendorong anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Ini dapat dilakukan dengan mengatur waktu bermain di luar ruangan dan mendukung kegiatan kelompok.
4. Pendidikan Teknologi: Mengenalkan gadget pada anak dalam konteks pendidikan teknologi yang positif dapat membantu mereka memahami potensi dan batasan penggunaan gadget.
5. Pengawasan Orang Tua: Orang tua perlu memantau konten yang diakses oleh anak dan memberikan pengawasan yang tepat terhadap aktivitas online mereka.
6. Alternatif Aktivitas: Mendorong anak untuk terlibat dalam berbagai aktivitas kreatif, olahraga, dan bermain tradisional dapat membantu mengurangi ketergantungan pada gadget.
7. Pendidikan Media Literasi: Memberikan pendidikan tentang media literasi kepada anak-anak dapat membantu mereka memahami konten yang mereka konsumsi dan mengembangkan pemahaman kritis terhadap teknologi.

8. Komunikasi Terbuka: Membuka saluran komunikasi dengan anak mengenai penggunaan gadget dan dampaknya dapat membantu mereka memahami alasan di balik pembatasan dan pengawasan yang diberlakukan.
9. Kolaborasi dengan Sekolah: Orang tua dapat berkolaborasi dengan sekolah untuk mengintegrasikan penggunaan gadget dalam pembelajaran yang lebih bermakna dan terarah.
10. Teladan Positif: Orang tua harus menjadi teladan yang baik dalam hal penggunaan gadget, menunjukkan bagaimana menggunakannya secara seimbang dan produktif.

Penting untuk diingat bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini haruslah sejalan dengan pendekatan yang holistik terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan memperhatikan aspek fisik, mental, emosional, dan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencana, 2019
- Dian Tri Utami, “Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”, *Generasi Emas*, Vol. 1 No. 1, 2018
- Elfiadi, “Dampak Gadget Terhadap Anak Usia Dini”, *ITQAN*, Vol. 9 No.2, Juli 2018
- Farah Dina Rahma Yanti, “Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di Ma Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo,” Skripsi, UIN Sunan Ampel, 2018
- Hasanah, Muhimmatul. *Pengaruh Gadget terhadap kesehatan mental anak. Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education 2, 2, 2018*
- Isna, Nadhila, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern* Jakarta: penamadani, 2013
- J W Creswell, *Research Design: pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, di terjemahkan oleh : Achmad Fawaid, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014
- John L. Espasito, *The Future Of Islam* New York: Oxford University Press, 2010
- Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017
- Maulida, Hidayahiti. 2013. *Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang.
- Murni, *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*, (Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017
- Ni Luh dan Gusti, “Intensitas Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua”, *Jurnal Pendidikan Undiksha*, Vol. 8 No. 2, 2020
- Novitasari W, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016

Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak ... (Andi Putri Afdalia & Irwanto Gani)

Novitasari, Wahyu, *“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”* Surabaya: UNS 2016

Titik Mukarromah, *“Dampak penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi kecamatan Seputih Banyak,”* Skripsi, IAIN Metro, 2019