

## Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Al Wathoniyah 8

Roudotul Janah<sup>1\*</sup> & Supriyadi<sup>1</sup>

<sup>1,2</sup> Pasca Sarjana PAUD Universitas Panca Sakti

Corresponding Author: [raudho.que@gmail.com](mailto:raudho.que@gmail.com); [supriyadiesbe@gmail.com](mailto:supriyadiesbe@gmail.com)

### Article History

Received : March 27<sup>th</sup>, 2023

Revised : April 18<sup>th</sup>, 2023

Accepted : May 16<sup>th</sup>, 2023

**Abstract:** Masa anak pada usia dini adalah masa emas perkembangan motorik dan afektif. Perkembangan motoric maupun afektif sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa sering penggunaan *smartphone* (X) mempengaruhi jumlah hubungan sosial anak usia dini (Y) satu sama lain. Prosedur post-hoc kuantitatif dan metodologi penelitian asosiatif digunakan dalam penelitian semacam ini. Empat puluh satu murid digunakan sebagai peserta studi. Data diperoleh dari hasil wawancara dan kuesioner. Analisis data menggunakan analisis regresi ( $Y = -2,294 + 0,956 X$  kuesioner), ditemukan bahwa penggunaan *smartphone* berdampak besar pada perkembangan sosial anak didik usia dini TK Al-Wahoniyah Kelas 8.

**Keywords:** Anak Usia Dini; Intereksi Sosial; Smart Phone

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak-anak dalam rentang usia 0 hingga 8 tahun yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan, atau masa emas. Pada masa ini, dasar-dasar pengembangan yang cukup dan stimulus harus diberikan agar anak dapat berkembang sesuai perkembangan yang diharapkan, yang mencakup perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, dan perkembangan kognitif (Annisa et al., 2019).

Saat ini, di era literasi digital, kita diminta untuk menjadi lebih inovatif dalam menggunakan literasi digital, dengan banyak konsekuensi positif dan negatif. Selain itu, hal ini memengaruhi perkembangan penggunaan *smartphone* anak-anak karena anak-anak mengikuti perkembangan zaman karena orang-orang di sekitar mereka menggunakan *smartphone*. Ini dapat dilihat pada peningkatan penggunaan *smartphone* di kalangan dewasa, ibu-ibu, bahkan anak-anak di lingkungan perdesaan dan perkotaan (Zaini & Soenarto, 2019).

Indonesia menempati urutan keempat dalam hal penggunaan *smartphone* terbanyak (Neno, 2022; M. S. Putri & Nuri, 2022). Penggunaan *smartphone* di Indonesia meningkat setiap tahun. Karena fakta bahwa tidak hanya satu orang yang menggunakan *smartphone*, tetapi kebanyakan orang memiliki lebih dari satu *smartphone*, diperkirakan jumlah orang yang menggunakan *smartphone* akan melebihi jumlah

penduduk Indonesia. Lembaga riset teknologi memperkirakan bahwa penggunaan telah meningkat secara signifikan sejak wabah COVID-19, yang membuat semua orang harus memiliki *smartphone* setiap saat. Perubahan ini sangat memengaruhi penggunaan *smartphone* di Indonesia.

*Smartphone* merupakan alat perangkat yang canggih yang memiliki beraneka ragam fitur dan menyediakan berbagai aplikasi yang dapat memberikan informasi baru, pengetahuan baru mengenai pendidikan, kehidupan social budaya, olahraga, ekonomi maupun kehidupan berpolitik serta menambah wawasan baru lainnya. Sehingga dengan adanya *smartphone* mempunyai kemajuan sendiri didunia teknologi semakin banyak yang menawarkan *smartphone* dengan fitur-fitur tertentu sehingga memudahkan untuk mengakses segala pengetahuan barudan penggunaan yang sangat praktis yang bisa dibawa kemanapun sehingga *smartphone* menjadi pengguna yang membudi daya dari semua kalangan, *Smartphone* tidak hanya digunakan oleh orangtua atau orang dewasa saja akan tetapi, *smartphone* mempunyai daya tarik yang mampu memikat hati para anak anak usia dini karena fitur-fitur yang dihadirkan mampu membuat anak lebih tertarik yang mempunyai aplikasi game ataupun gerak gerak maupun aplikasi youtube yang mampu membuat mereka ketagihan untuk menggunakan kembali (Suryani et al., 2020)

Orangtua merupakan faktor penentu yang paling penting dalam perkembangan anak usia

dini, karena peran mereka sangat penting dalam menentukan bagaimana pertumbuhan dan perkembangan anak sejak dini untuk membentuk karakter dalam pertumbuhannya. Anak usia dini adalah anak-anak yang berusia antara 0 dan 8 tahun, juga dikenal sebagai masa keemasannya atau golden age. Orangtua harus siap untuk mendorong perkembangan anak usia dini mereka (Suryani et al., 2020)

Orang tua saat ini sering berlomba-lomba untuk membelikan smartphone untuk anak-anak mereka di usia dini sesuai dengan keinginan mereka. Ada yang menginginkan smartphone berbentuk tablet karena desainnya yang lebar dan layar yang lebih besar, sedangkan anak-anak lebih suka model yang sederhana dan mudah dibawa ke mana-mana. Orangtua memberikan smartphone ini kepada anak mereka hanya untuk mengalihkan perhatian mereka agar tidak melakukan hal-hal berbahaya saat ibunya sibuk menyelesaikan berbagai tugas rumah tangga. Sejak itu, ibu-ibu harus memberikan smartphone kepada anak mereka agar mereka tidak menangis dan tetap melakukan rutinitas sehari-hari mereka.

Penggunaan smartphone memiliki dampak yang sangat besar terhadap anak-anak usia dini karena mampu meningkatkan kemampuan otak kanan dan membentuk pola pikir. Selain itu, fitur-fitur smartphone menarik minat anak-anak untuk mengembangkan kosakata dan membantu mereka memahami dengan baik melalui gerak sunguhan di YouTube. Studi (V. M. Putri & Eliza, 2021) menemukan bahwa penggunaan smartphone secara teratur dapat membantu anak-anak memperluas kosakata kata mereka, tetapi orangtua harus memantau anak-anak mereka saat menggunakan smartphone. Jika orangtua tidak mengawasi penggunaan smartphone anak-anak mereka, efeknya mungkin berbalik negatif dan anak-anak cenderung menjadi ketagihan. Disarankan agar anak usia dini tidak menggunakan smartphone lebih dari satu jam setiap hari; lebih dari itu akan membahayakan kesehatan mata mereka.

Menurut (Marsal & Hidayati, 2017), alasan penggunaan smartphone oleh anak-anak dan remaja adalah karena mereka dapat dengan mudah mengakses media pembelajaran seperti aplikasi WhatsApp, video, dan YouTube, serta memperoleh wawasan baru untuk menambah ilmu pengetahuan, yang membantu orangtua dalam pengasuhan. Kebanyakan orang tua tidak menyadari efek buruk penggunaan smartphone pada anak balita mereka.

Selanjutnya, penelitian (Supriatno & Romadhon, 2017) menunjukkan bahwa kemajuan teknologi dapat memengaruhi cara orang menggunakannya dalam interaksi sosial. Hasil pengujian hipotesis XY, yang mencapai 0,970, jauh lebih besar dari nilai tabel "r" 0,297. Ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara smartphone dalam mempengaruhi interaksi sosial siswa karena H1 diterima dan Ho ditolak. Sejalan dengan penelitian (Viandari & Susilawati, 2019) tentang peran pola asuh orangtua dalam interaksi sosial, Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 pada model yang diperbaiki ( $p < 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat dan pola asuh orangtua berperan secara bersamaan terhadap interaksi sosial anak prasekolah.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif ex-post facto digunakan di sini karena peristiwa yang dianalisis berfungsi sebagai variabel independen. Penelitian ex-post facto dilakukan untuk menyelidiki peristiwa setelah terjadi, dengan tujuan untuk mengidentifikasi sebab dan akibat (Rijal & Bachtiar, 2015). Para peneliti juga menggunakan pendekatan asosiatif untuk tata letak penelitian. Sugiyono, (2015) berpendapat bahwa melihat pengaruh satu variabel terhadap variabel lain atau keterkaitan antara dua variabel dapat dibantu dengan menggunakan desain asosiatif.

Selain itu, 41 orang tua dari TK Al Wathoniyah 8 di Jakarta Timur berpartisipasi dalam penelitian ini. Secara keseluruhan, 41 orang tua dari TK Al Wathoniyah 8 di Jakarta Timur dipilih secara acak untuk dijadikan sampel. Data dikumpulkan melalui survei, wawancara, dan analisis kuantitatif dari hasil. Analisis regresi sederhana digunakan untuk memeriksa data penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk lebih memahami bagaimana penggunaan smartphone anak-anak muda mempengaruhi kemampuan mereka untuk terlibat dengan orang lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tanggapan 41 orang tua di TK Al Wathoniyah 8 Jakarta Timur, kami dapat mengevaluasi dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan sosial anak.

Uji normalitas dan homogenitas SPSS Versi 2.0 digunakan untuk memastikan bahwa data penelitian memenuhi persyaratan untuk analisis data. Data terdistribusi normal, seperti yang ditunjukkan oleh uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menghasilkan sig 0,200 dan 0,995 > 0,05 = H<sub>0</sub> diterima sedangkan H<sub>1</sub> ditolak. Data cocok untuk regresi linier dan statistik nonparametrik karena sifatnya yang terdistribusi secara teratur.

Aplikasi SPSS versi 20 digunakan untuk melakukan pemeriksaan normalitas dan homogenitas data pada data penelitian yang terkumpul untuk persiapan analisis data. Dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, kami menemukan bahwa data dampak teknologi berdistribusi normal, dengan variabel pola asuh menerima nilai probabilitas (p-value) = 0,466 > 0,05 atau H<sub>0</sub> diterima. Data perilaku anak usia dini berdistribusi normal karena p-value variabel ini 0,452 > 0,050 (H<sub>0</sub> diterima).

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene untuk mengetahui apakah sebaran variabel regresi dependen dan independen sesuai dengan ciri-ciri data yang homogen atau tidak. Uji Homogenitas Varian Tabel: Levene Statistic = 0,004; derajat kebebasan = 1; derajat kebebasan = 75; tingkat signifikansi (SIG) = 0,466 > 0,05; H<sub>0</sub> diterima. Kedua set data, kemudian, diambil dari populasi yang serupa.

Berikut adalah temuan dari pengujian hipotesis yang dilakukan di SPSS 2.0: Pertama, dengan menggunakan persamaan regresi linier, diperoleh  $Y = -2,294 + 0,956X$ . Analisis menunjukkan bahwa “Pengaruh Gadget berpengaruh positif terhadap Perilaku Anak Usia Dini” dengan nilai p-value (SIG) sebesar 0,635/2 = 0,3175 > 0,05 atau H<sub>0</sub> ditolak. Berdasarkan tabel ANOVA dan ANOVAa, selanjutnya dapat dilakukan Uji Linearitas dan Signifikansi Persamaan Regresi berikut ini. Regresi linier diwakili oleh H<sub>0</sub>:  $Y = a + Bx$ , sedangkan regresi non linier diwakili oleh H<sub>0</sub>:  $Y = a + Bx$ . Fhit (TC) = 33,967 / (F) adalah persamaan garis regresi, dan p-value (SIG) > 0,05, jadi kita tahu itu linear. Karena itu, kita tahu bahwa H<sub>0</sub> diterima, dan oleh karena itu Y atas X adalah regresi nonlinier. H<sub>0</sub> : b = 0 (regresi signifikan); H<sub>1</sub>: b ≠ 0 (rata-rata regresi) adalah dua versi dari hipotesis statistik yang sama. H<sub>0</sub> ditolak karena untuk uji signifikansi persamaan garis regresi menghasilkan Fhit(b/a) = 33,967 dan p-value = 0,000. Jika bukti mendukung premis, maka

regresi Y atau X cukup besar, atau Efek Gadget berdampak pada ECB. (3) Perbandingan Koefisien Korelasi X dan Y untuk Signifikansi. H<sub>0</sub>: p = 0; H<sub>1</sub>: p ≠ 0; Uji signifikansi r<sub>xy</sub> = 0,466 (R SQUARE CHANGE) dan Fhit = 33,967 (Fchange), dengan p-value (SIG F CHANGE) = 0,000 > 0,05. Akibatnya, H<sub>0</sub> telah didiskualifikasi. Oleh karena itu, X dan Y memiliki asosiasi yang substansial. Sedangkan R Square = 0,452, hal ini menunjukkan bahwa variabel Perilaku Anak Usia Dini menyumbang 85,2% dari varians pada variabel Efek Gadget.

Untuk dapat memahami makna hasil penelitian secara keseluruhan, maka hasil analisis data penelitian di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut: 1) Persamaan Regresi Linier, diperoleh persamaan linier  $Y = -2,294 + 0,956 X$ , artinya skor Y dapat diprediksi melalui persamaan linier di atas. 2) Dari hasil analisis diketahui bahwa pengaruh gadget berpengaruh terhadap Perilaku Anak Usia Dini, hal ini sesuai dengan p-value yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu dapat diartikan bahwa Pengaruh Gadget berpengaruh negatif terhadap Perilaku Anak Usia Dini 3) Uji signifikansi persamaan garis regresi diperoleh Fhit dan nilai p lebih besar dari 0,05 atau H<sub>0</sub> diterima. Regresi Y atau X signifikan atau Efek Gadget berpengaruh terhadap Perilaku Anak Usia Dini. 4) Untuk menguji signifikansi koefisien korelasi, koefisien korelasi (r<sub>xy</sub>) = 0,466 dan Fhit (Fchange) = 33,967 dengan p-value lebih besar dari 0,05 berarti H<sub>0</sub> ditolak. Dengan demikian koefisien korelasi X dan Y adalah signifikan atau signifikan. Sedangkan koefisien determinasi R Square = 0,452 yang artinya 45,2% variasi variabel Efek Gadget dapat dipengaruhi oleh variabel Perilaku Anak Usia Dini.

Smartphone berdampak pada perkembangan sosial anak usia dini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh V. M. Putri & Eliza (2021), perkembangan bahasa anak terhambat ketika mereka terlalu banyak menghabiskan waktu di depan smartphone. Anak-anak juga mengalami kesulitan berkomunikasi dengan orang dewasa tentang lingkungan mereka karena mereka jarang membagikan pengamatan mereka. Keseimbangan anak-anak dipengaruhi oleh penggunaan smartphone sejak usia muda. 26% anak usia 4–6 tahun di sekolah menggunakan perangkat elektronik, sementara hampir 94% anak usia 6–16 tahun menggunakan smartphone (Suryani et al., 2020; Zaini & Soenarto, 2019).

Anak-anak yang menggunakan ponsel secara berlebihan cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih suka berada di dalam ruangan bermain di ponsel mereka daripada dengan teman-teman mereka. Karena penurunan atau penghapusan keterlibatan sosial, anak-anak akan mengembangkan ketidakmampuan untuk mengungkapkan perasaan mereka secara verbal (Itsna & Rofi'ah, 2021; Rahmandani et al., 2018).

Perkembangan anak usia dini seringkali melibatkan aktivitas fisik dan keterlibatan sosial, hal ini sangat kontraproduktif (Sudirjo & Alif, 2021). Perkembangan fisik, sosial, dan emosional pada anak-anak semuanya dibantu oleh praktik ini. Meskipun jumlah penggemar Minecraft dan penggemar game lainnya lebih banyak daripada pecinta materi pembelajaran, orang tua tetap memainkan peran penting sebagai pengawas utama. Penggunaan smartphone yang berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi anak, antara lain mengganggu kesehatannya, seperti mengganggu penglihatan, mengganggu keseimbangan dan perkembangan anak, bahkan mempengaruhi sikap atau perilakunya. Ini karena game terlalu mengganggu untuk mengganggu kosa kata non-pendidikan (Yulianto, 2022). Populer di kalangan anak muda setempat meskipun mempromosikan cita-cita spiritual yang menghargai kecerdasan dan terminologi yang bertentangan dengan keyakinan Islam. Kata-kata yang baik adalah doa bagi orang yang mengucapkannya, dan iman Islam mendorong kita untuk bersikap intuitif dengan mengungkapkannya (Zaini & Soenarto, 2019).

Perkembangan sosial anak mengacu pada proses di mana bayi dan balita belajar berinteraksi dengan teman sekelas, pengasuh, dan komunitas yang lebih besar. Menurut (Warisyah, 2015), anak-anak yang terlalu sering menggunakan ponsel menjadi lupa akan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih suka bermain di ponsel mereka daripada dengan teman-teman mereka di halaman. Tidak dapat disangkal kesulitan yang dihadapi orang tua dalam menyesuaikan diri dengan budaya kontemporer yang telah terbiasa dengan lingkungan digital. Karena orang tua dipaksa untuk menggunakan ponsel cerdas mereka, mereka harus menjadi inventif saat memutuskan apa yang akan ditonton dan berapa banyak waktu yang dihabiskan anak-anak.

Orang yang menggunakan ponsel terlalu sering dan dengan cara yang salah akan

mengembangkan sikap tidak berperasaan terhadap teman, keluarga, dan komunitasnya. Seseorang yang acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya berisiko ditolak oleh teman sebayanya. Penggunaan ponsel oleh anak-anak dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Penggunaan ponsel oleh anak-anak dapat membantu mereka mengembangkan pikiran dan kemampuan mereka dengan berbagai cara. Otak anak dapat memperoleh banyak manfaat dari penggunaan aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan berlatih menulis surat (Slamet, 2020). Membaca dan menulis di atas kertas tidak membutuhkan waktu dan tenaga ekstra dari anak. Selain itu, daya tarik visual dari aplikasi semacam itu diketahui dapat mendongkrak minat belajar siswa. Imajinasi anak-anak juga dikembangkan dan didorong. Penggunaan smartphone, bagaimanapun, memiliki dampak yang sangat negatif pada kaum muda. Maraknya pilihan hiburan dan perangkat elektronik membuat anak muda kurang aktif. Mereka lebih suka asyik dengan dunia maya dari smartphone mereka. Mereka semakin berhenti menghargai menghabiskan waktu bersama teman sekelas dan kerabat mereka melalui permainan. Kesehatan dan pertumbuhan anak-anak akan terkena dampak negatif. Selain itu, kehidupan sosial anak-anak menderita ketika mereka terlalu lama terpaku pada ponsel.

Orang tua perlu waspada dalam memantau penggunaan smartphone anak-anak mereka karena dengan cepat mengubah keseimbangan tubuh mereka. Menurut (Wulansari, 2017), anak-anak modern harus dididik dengan cara modern karena mereka tumbuh di dunia digital meskipun mereka tidak menyadarinya.

Pengajaran interaksi sosial sejak usia dini membantu individu memahami cara hidup dalam masyarakat dan berkomunikasi dengan orang lain (Retalia, 2020), anak-anak yang bermain bersama-sama cenderung tinggal di rumah yang dekat, seusia mereka, dan berjenis kelamin yang sama, misalkan anak perempuan cenderung lebih akrab dengan anak perempuan. Jika anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya mereka, mereka lebih mampu berkomunikasi dengan baik dengan dunia di sekitar mereka (Alamiyah et al., 2021).

Proses sosial adalah interaksi atau hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi antar individu yang berlangsung di dalam masyarakat. Kehidupan bersama tidak dapat terjadi tanpa interaksi sosial, di sisi lain, interaksi

sosial didefinisikan sebagai hubungan sosial yang dinamis yang mencakup interaksi antara individu satu sama lain, kelompok satu dengan kelompok, dan individu dengan individu. Selanjutnya, menurut penelitian (Supriatno & Romadhon, 2017), interaksi sosial adalah tindakan yang dilakukan individu terhadap individu lainnya. Hal ini bahkan sesuai dengan definisi Homan, yang mengatakan bahwa memberikan stimulus kepada pasangan adalah bagian dari interaksi sosial. Jadi, itu menciptakan hubungan sosial yang menghubungkan orang satu dengan yang lain. Untuk membangun hubungan timbal balik, cara terbaik untuk berkomunikasi adalah secara pribadi.

## KESIMPULAN

Sebuah penelitian yang dilakukan di taman kanak-kanak di Al Wathoniyah 8 di Jakarta Timur menemukan bahwa anak-anak yang menggunakan smartphone cenderung tidak terhubung dengan teman sebayanya dibandingkan mereka yang tidak. Hal tersebut kemudian diperkuat juga dari hasil wawancara bahwa 41 orang yang terlibat dalam penelitian menggunakan smartphone sebanyak 91% dalam kategori sering, dan 9% dalam kategori jarang. Salah satu alasan utama mengapa anak-anak menggunakan smartphone adalah karena mereka belajar melalui internet atau secara online, sehingga smartphone berfungsi sebagai media pembelajaran yang diberikan orang tua kepada wali murid. Hasil analisis menunjukkan bahwa dampak penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial adalah 85 % untuk kategori jarang, 80 persen untuk kategori sering, dan hanya 5 hingga 20 persen untuk kategori konten negatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Teria kasih penulis sampaikan kepada kepala sekolah TK Al-Watonyah yang telah memfasilitasi penelitian ini sehingga dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu penelitian ini.

## REFERENSI

Alamiyah, S. S., Kusuma, A., Juwito, J., & Tranggono, D. (2021). Pergeseran Model Pendampingan Penggunaan Media Digital

oleh Orangtua pada Anak di Masa Pandemi COVID-19. *JCommSci-Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 97–110. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.120>

Annisa, A., Marlina, S., Zulminiati, Z., & others. (2019). Hubungan persepsi orang tua tentang dampak smartphone terhadap perkembangan sosial pada anak di kelompok bermain gugus I kecamatan nanggalo kota padang. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 59–66. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.59-66>

Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v18i1>

Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh smartphone terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78–84. <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v3i1.3529>

Neno, A. J. (2022). *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 4-6 Tahun*. Retrieved from <https://files.osf.io/v1/resources/3fkuz/providers/osfstorage/631f2b61d88c0704999d06c1?action=download&direct&version=2>

Putri, M. S., & Nuri, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget pada Perkembangan Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *AMRI Jurnal Nasional Analisa Metode Rekayasa Informatika*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33633/amri.v1i1.5583>

Putri, V. M., & Eliza, D. (2021). The impact of negative gadgets on children's language development during the Covid-19 pandemic. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education (IJEIECE)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.31098/ijeiece.v3i1.414>

Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis dampak penggunaan gadget (smartphone) terhadap kepribadian dan karakter (kekar) peserta didik di SMA Negeri 9 malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18–44. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>

Retalia, R. (2020). Dampak Intensitas

- Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(2), 45–55. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/EdupsyCouns/article/view/814>
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara sikap, kemandirian belajar, dan gaya belajar dengan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15–20. Retrieved from <http://www.bioedukatika.uad.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/3.-Jurnal-Bioedukatika-Sysamsi-rijal-15-20.pdf>
- Slamet, S. (2020). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini melalui Kegiatan Mewarnai dan Hafalan Al Quran. *Warta Lpm*, 24(1), 59–68. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i1.9917>
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. (2021). *Komunikasi Dan Interaksi Sosial Anak*. CV Salam Insan Mulya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriatno, D., & Romadhon, I. (2017). Pengaruh Media Komunikasi Smartphone terhadap Interaksi Sosial Pelajar (Studi Deskripsi Kuantitatif pada Pelajar SMK Astra Nawa Ambulu). *JURNAL PARADIGMA MADANI*, 4(2), 65–74. Retrieved from <http://ejurnal.uij.ac.id/index.php/PAR/article/view/192>
- Suryani, Y., Palupi, R., & Kusuma, A. (2020). Pendekatan modelling keperawatan anak pada orang tua dalam menstimulasi anak usia dini dengan masalah perubahan perilaku dengan kebiasaan menggunakan gadget. *Majalah Kesehatan Indonesia*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.47679/makein.011.62000001>
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Device Pada Anak Usia Dini. *Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Ponorogo*. Retrieved from <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/semn%09k2015/article/download/212/213>
- Wulansari, N. M. D. (2017). *Didiklah Anak Sesuai zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*. Jakarta: Visimedia.
- Yulianto, M. F. D. A. (2022). *Dampak permainan game online terhadap perilaku siswa Kelas VIII di MTs Midanutta'lim Jombang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/49325/>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254–264. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>