

Pengaruh Gawai terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Nia Andin Nuari^{1✉}, Atin Fatimah², Tri Sayekti³

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, email : 2228180037@untirta.ac.id

²Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, email : Fatimah.79@untirta.ac.id

³Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, email : Tri_sayekti@untirta.ac.id

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.16340](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.16340)

Received 30 August 2023, Accepted 29 October 2023, Published 9 October 2023

Abstrak:

Kecenderungan penggunaan gawai secara berlebihan dan tidak tepat dapat membuat seseorang menjadi acuh terhadap lingkungan nya baik di lingkungan keluarga maupun masyarakat. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gawai terhadap kemampuan interaksi sosial anak usi 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif dengan jenis penelitiannya yaitu ex-post facto. Populasi penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK yang berada di kelurahan Cikande Permai. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Alat pengumpul data berupa kuisioner kemampuan interaksi sosial dan pengaruh gawai serta dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian di analisis menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji t. Berdasarkan analisis statistik t - test diperoleh t hitung sebesar $-3.500 > t$ tabel 1,69913 dapat diartikan jika terjadi peningkatan intensitas penggunaan gawai maka terjadi penurunan perkembangan pada kemampuan interaksi sosial anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima . maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh terhadap perkembangan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Cikande Permai,Serang-Banten.

Kata Kunci : anak usia 5-6 tahun,gawai,kemampuan interaksi sosial

Abstract

The tendency to use gadgets excessively and inappropriately can make a person indifferent to his environment both in the family and community environment. this study aims to determine the effect of gadgets on the social interaction skills of children aged 5-6 years. The research method used is quantitative with the type of

research, namely ex-post facto. The research population is 5-6 year old children in kindergarten in Cikande Permai village. Research sampling using purposive sampling technique. Data collection tools in the form of questionnaires of social interaction skills and the influence of gadgets and documentation. The data obtained was then analyzed using simple linear regression test and t test. Based on the statistical analysis of t - test obtained t count of $-3.500 > t$ table 1.69913, it can be interpreted that if there is an increase in the intensity of the use of gadgets, there is a decrease in the development of social interaction skills. It can be concluded that the use of gadgets affects the development of social interaction of children aged 5-6 years in Cikande Permai Village Kindergarten, Serang-Banten.

Keywords: children aged 5-6 years, gadgets, social interaction skills.

PENDAHULUAN

Hidup di era serba modern seperti sekarang, teknologi berkembang begitu pesat menyesuaikan zaman dan selalu menawarkan pembaharuan yang cukup signifikan setiap waktu nya . Kemajuan teknologi berperan sangat penting terhadap beberapa aspek kehidupan kita sekarang. Fasilitas canggih untuk berkomunikasi di zaman sekarang contohnya Gawai. Gawai adalah perangkat elektronika kecil yang dilengkapi dengan spesifikasi khusus. Contohnya seperti smartphone seperti iphone dan blackberry, dan notebook (Subarkah, 2019).

Gawai pada mulanya diciptakan untuk mempermudah komunikasi, namun seiring perkembangan zaman memiliki tambahan fitur yang memudahkan kehidupan namun juga memiliki dampak negatif termasuk yang terjadi di Indonesia (Admar, Yakub, & Rosmawati, 2018; Al Ayouby, 2017). Jangan libatkan anak usia dini dalam penggunaan gawai secara berlebihan. mereka harus mendapatkan perhatian khusus ketika sudah mengenal gawai . karna dampak buruk yang akan ditimbulkan akan lebih banyak diterima jika diluar kendali orang tua. alasan mengapa anak tidak diperkenankan memiliki gawai di usia dini nya karena akan mempengaruhi beberapa aspek perkembangan nya , yang paling berdampak ialah aspek perkembangan sosialnya. Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanadaya itu, “anak usia 0-2 tahun seharusnya tidak terpapar gawai sama sekali. Sementara anak usia 3-5 tahun diberikan batasan satu jam per hari dan dua jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun”(Permata, 2015)

Pengguna gawai pada tahun 2013 dengan 27% populasi dunia mencapai 1,9 miliar dan diprediksi jumlah pengguna gawai akan terus meningkat sampai 5,6 milyar pada tahun 2019 (Pandey, Ratag, & Langi, 2019) Riset terbaru mengungkapkan bahwa nyaris separuh anak usia dini di Indonesia telah dapat mengakses internet pada tahun 2022. Secara total, 33,44% anak usia dini di Indonesia memakai telepon genggam atau perangkat nirkabel. Jika dijabarkan, terdapat perbedaan yang cukup besar pada karakteristik kelompok usia. Persentase penggunaan ponsel pada anak usia 0-4 tahun atau balita hanya 25,5%. Sedangkan usia 5-6 tahun sebesar 52,76%. Salah satu faktor yang bisa mempengaruhi tumbuh kembang anak adalah kebiasaan anak dalam memanfaatkan gawai. Orang tua hendaknya turut serta dalam mengawasi anak ketika menggunakan gawai untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, orang tua juga harus memberikan pembatasan waktu pemakaian gawai kepada anak dan mengenalkan anak pada kondisi lingkungan sekitarnya (Novitasari, 2016) .

Menurut The American Academy of Pediatrics dan Canadian Pediatric Society dalam menjelaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh dianjurkan untuk memiliki gawai, pemakaian gawai pada anak usia 3-4 tahun dibatasi hingga 1 jam per hari, dan pemakaian gawai pada anak usia 5 tahun ke atas dibatasi hingga 2 jam per hari . (Wulansari, 2017). Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanadayaaitu, “anak usia 0-2 tahun seharusnya tidak terpapar gawai sama sekali. Sementara anak usia 3-5 tahun diberikan batasan satu jam per hari dan dua jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun”. (Permata, 2015) Anak-anak yang sering memakai gawai, sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih menyukai aktivitas bermain menggunakan gawai daripada bermain bersama dengan teman-teman di sekitar tempat tinggalnya. Akibatnya interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar menjadi berkurang, bahkan semakin luntur (Mawitjere, Onibala, & Ismanto, 2017). Pada kondisi sekarang ini, tingkat penggunaan gawai pada anak cukup tinggi berdampak terhadap menurunnya tingkat berinteraksi sosial yang mereka lakukan. memberikan fasilitas gawai yang berlebihan tanpa rasa tanggung jawab akan ber efek negatif seperti menimbulkan rasa malas dalam melakukan aktivitas sosial seperti berkumpul bersama teman dan berkomunikasi dengan orang terdekat. Gawai juga menyebabkan gangguan sosial seperti gangguan interaksi sosial dengan lingkungan dan berkurangnya kegiatan fisik akibat kecanduan gawai (Tarigan, 2018)

Manusia adalah makhluk sosial dan anak usia dini termasuk makhluk sosial yang harus berinteraksi dengan lingkungan nya. Menurut Erikson arti dari interaksi sosial bagi anak usia 5-6 tahun adalah ketika anak prasekolah menghadapi dunia sosial yang lebih luas, mereka menghadapi lebih banyak tantangan dan harus mengembangkan perilaku yang lebih terfokus dala segi mengatasinya. pendapat lain nya mengenai definisi interaksi sosial Anak Usia 5-6 Tahun. menurut Wiyono Kata Interaksi secara umum dapat dipahami sebagai reaksi timbal balik dan terjadi pada dua individu atau lebih. Sedangkan sosial terkait dengan masyarakat sekitar. (Norkhalifah, 2021).

Suatu interaksi sosial akan terjadi apabila ada keterkaitan yang terjadi antar perorangan, antar kelompok atau antara individu dengan kelompok (Zalukhu, n.d.) Interaksi sosial adalah inti dari semua aspek kehidupan sosial, tanpa interaksi sosial tidak akan ada kehidupan bersama. Syarat pertama adanya atau adanya aktivitas sosial adalah adanya interaksi sosial. Hernawan berpendapat bahwa Interaksi sosial termasuk juga salah satu prinsip integritas dalam kurikulum dalam hal kecakapan berkomunikasi, bekerja sama untuk menghasilkan komunikasi yang harmonis antara individu dan lingkungannya (Sianturi, 2021). Menurut Susanto Anak usia dini yang berusia 5-6 tahun biasanya mudah bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Umumnya anak seusia ini mempunyai satu atau dua orang teman, namun teman tersebut mudah berubah. Mereka umumnya beradaptasi dengan mudah dan cepat secara sosial. Teman yang dipilih biasanya berjenis kelamin sama, kemudian berkembang menjadi berbeda gender. Kelompok bermain untuk anak usia ini cenderung kecil dan tidak terorganisir dengan baik, oleh karena itu kelompok ini cepat berubah.(Farida & Friani, 2018)

Peran teman sebaya pada anak usia dini sangat besar karena sebagian besar waktu anak berada di luar rumah bersama teman sebayanya(Bagus Priyanto, 2017). Apabila anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya, maka teman sebayanya dapat memberikan pertolongan kepada anak yang tadinya merasa takut dan tidak mampu melakukan suatu kegiatan menjadi percaya diri dan kuat bahwa dia akan mampu menjalaninya karena adanya bantuan seperti dukungan yang diberikan oleh teman sebayanya. (Astuti, 2017)

Dengan kecenderungan pemakaian gawai secara berlebih dan tidak tepat dapat membuat seseorang menjadi tidak peduli dengan lingkungannya baik di lingkup keluarga maupun lingkup masyarakat. Adanya gap antara siswa yang

memiliki gawai dengan siswa yang tidak memiliki gawai dapat membentuk sifat individualis dan asosial pada diri setiap anak dan kemudian tumbuh menjadi sebuah kelompok dalam pertemanan. Anak yang minim interaksi sosial akan mengalami hambatan dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Selain itu, anak juga akan merasa kesulitan dan takut saat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya (Dinawati et al., 2019)

Dengan adanya kemajuan teknologi dibidang komunikasi mendatangkan banyak manfaat yang bisa dinikmati karena memudahkan aktivitas kita sehari-hari agar bisa terus memperbaharui informasi yang kita dapat dari berbagai tempat. begitupun anak-anak merasakan berbagai manfaat yang ada dengan kecanggihan teknologi yang ada namun pada kenyataannya kemajuan teknologi sekarang ini dimanfaatkan anak-anak ke arah yang berdampak negatif. yang tadi tujuan nya adalah mengenalkan anak dengan gawai agar anak tidak gagap oleh teknologi malah membuat anak kurang melakukan interaksi dengan lingkungannya karena terbiasa diberikan gawai di kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan pengaruh penggunaan gawai. Pada penelitian ini akan membahas tentang “pengaruh Gawai terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kel.Cikande Permai, Kab. Serang”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post facto*. dengan menggunakan metode *ex-post-facto* yang sering digunakan untuk penelitian yang sedang meneliti hubungan antara sebab dan akibat yang dapat dimanipulasi oleh peneliti. dimana data berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. sampelnya diambil dengan *Nonprobability* yaitu *Purposive Sampling* (Hermawan, 2019). Penelitian ini menggunakan jenis metode *ex-post facto* yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data untuk dapat menyimpulkan apakah ada pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan interaksi sosial anak usia 5 – 6 tahun di Kelurahan Cikande Permai. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiono *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Mayasari, L. P. R., Sinarwati, N. K., & Yuniarta, 2014). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 30 Anak dari masing-masing 2 lembaga TK di

Kelurahan Cikande Permai karena sesuai dengan kriteria anak usia 5-6 tahun dan orang tua yang memberikan anak nya dalam menggunakan gawai di rumah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menyebarkan kuesioner penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan realibilitas kuesioner. Dalam hal ini uji validitas dan realibilitas menggunakan responden 30 anak . Tahap selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji linieritas untuk memastikan penelitian layak menggunakan korelasi product moment. Dari proses penelitian yang telah dilaksanakan didapati bahwa adanya pengaruh *Gawai* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cikande Permai, Serang, Banten dengan hasil menggunakan uji T yaitu sebesar Berdasarkan analisis statistik t - test diperoleh t hitung sebesar $-3.500 > t$ tabel 1,69913 dapat diartikan jika terjadi peningkatan intensitas penggunaan gawai maka terjadi penurunan perkembangan pada kemampuan interaksi sosial anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa perilaku pemakain gawai dalam waktu lama patut di waspadai karena dapat mengganggu kesehatan dan kehidupan sosial individu dari kalangan anak-anak, remaja dan orang dewasa seperti gangguan saraf, mata, telinga, kecanduan, egois, tidak peka terhadap lingkungan dan gangguan pola tidur (Mawitjere et al., 2017; Pangastuti, 2017; Sari & Prajayanti, 2017). Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap kemmapuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cikande Permai ,Serang,Banten.

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Hasil pengolahan data yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 1. Hitungan Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	67.927	1	67.927	12.249	.002 ^b
	Residual	155.273	28	5.545		
	Total	223.200	29			

a. Dependent Variable: Kemampuan Interaksi Sosial

b. Predictors: (Constant), X1

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.552 ^a	.304	.279	2.355

a. Predictors: (Constant), X1

Pengambilan keputusan dari tabel diatas diketahui pemerolehan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa variable X berpengaruh terhadap variable Y dan diketahui nilai F hitung sebesar 12.249 dengan signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$,maka dapat digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh varriabel Gawai (X) terhadap kemampuan interaksi sosial (Y). Nilai korelasi (r) yaitu sebesar 0,552 dikatakan bahwa variable bebas (Gawai) terhadap variable terikat (kemampuan interaksi sosial)adalah sebesar 30,4 % atau 0,304.

Hasil Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah dari setiap variable independent memiliki pengaruh terhadap variable dependent.

Tabel 2. Hasil Uji T

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	52.753	1.262	41.794	.000
	X1	-.656	.187	-.552	.002

a. Dependent Variable: Kemampuan Interaksi Sosial

Berdasarkan tabel diatas,diperoleh nilai signifikasi $0,002 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variable (X) penggunaan gawai berpengaruh terhadap variable(Y) interaksi sosial anak.selain itu, berdasarkan nilai t diperoleh sebesar -3.500 untuk nilai thitung sebesar $-3.500 > t \text{ tabel } 1,69913$. Dari hasil yang diperoleh,

manusia sebagai makhluk sosial tidak akan terlepas dari interaksi dan komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Interaksi dan komunikasi ini akan menentukan perkembangan sosial dimana perkembangan sosial diartikan sebagai proses belajar menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, melebur menjadi satu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerjasama (Yusuf, 2017).

Interaksi sosial dapat dimaknai sebagai bentuk relasi antara dua orang atau lebih, ketika perilaku seseorang yang satu dapat memberikan pengaruh atau mengubah individu yang satunya lagi atau kebalikannya (Harfiyanto dkk, 2015). Sementara komunikasi secara singkat dapat didefinisikan sebagai interaksi antara dua orang atau lebih dengan maksud memberikan pesan atau informasi, dimana pesan atau informasi yang disampaikan dapat dipahami dan diterima oleh orang lain (Darmawan, 2013). Anak usia dini biasa membentuk sebuah keterikatan kemampuan interaksi sosial dengan dengan seusia nya, maka pengaruh adanya teman sebaya pada anak usia dini mempunyai peran penting dalam hal perkembangan interaksi sosialnya baik dilingkungan rumah ataupun sekolah nya. pembelajaran dapat terlaksana secara optimal jika pihak-pihak yang terlibat dapat berkomunikasi dengan baik. Di sisi lain, teknologi komunikasi adalah teknologi yang memungkinkan terciptanya perubahan dalam skala yang luas dalam dimensi kehidupan manusia (Marsal & Hidayati, 2017). Hidayati, 2017).

Perubahan itu menghasilkan perubahan dalam berbagai jenis pola relasi antara pola-pola relasi antar manusia (pola-pola manusia), misalnya dalam perubahan dalam pertemuan tatap muka dalam pertemuan tatap muka secara berhadapan yang dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra atau media gambar (image to image) (Lutfi et al, 2015). Mencermati peristiwa yang terjadi dalam dua tahun terakhir, yaitu pandemi, menuntut digunakan nya gawai sebagai media untuk mencari informasi ter kini. Pada dasarnya, gawai dipergunakan untuk berkomunikasi jarak jauh tanpa harus bertemu langsung. Namun, seiring berjalannya perkembangan teknologi, fasilitas yang termuat dalam gawai semakin berkembang menjadi media aktualisasi diri, yaitu pemanfaatan media sosial dan sarana hiburan seperti game atau youtube (Lestari et al, tt).

Hasil riset menunjukkan bahwa anak yang bermain gawai ber kecenderungan bersifat individual dan lebih suka memilih aktivitas bermain yang masif dibandingkan dengan anak seusianya yang tidak menggunakan gawai (Pangastuti , 2017). adapun penelitian lain menyebutkan Hasil tersebut selaras dengan hasil

penelitian yang menyatakan bahwa sebanyak 68,9% siswa menggunakan gawai lebih dari 2 jam per hari (Robikah et al, 2015). Serta ada riset dari hasil penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa secara keseluruhan siswa menggunakan gawai lebih dari 2 jam per hari, dengan persentase tertinggi yaitu intensitas penggunaan 2-4 jam per hari sebesar 81,81% pada siswa laki-laki dan 85,71% pada siswa perempuan dan sebagian besar motif anak-anak memakai sarana gawai tersebut sebagai media hiburan (Syahyudin (2019:279). dari hasil riset dari penelitian sebelumnya juga menjabarkan bahwa sebagian besar anak memakai gawai untuk kepentingan bermain game. Hal ini sangat mungkin mengakibatkan anak lebih sungkan untuk bermain permainan tradisional yang melibatkan banyak interaksi sosial, dibandingkan dengan permainan di gawai (Robikah dkk, 2015). Pemakaian gawai dengan kurang bijak dan tidak bertanggung jawab sangat berdampak pada aspek fisiologis dan psikologis anak. Ada beberapa pengaruh psikologis dari pemakaian gawai adalah berkurangnya tingkat konsentrasi dan kemalasan untuk menjalankan aktivitas lain (Andri & Thandung, 2018 dalam Rahma dkk, 2021).

Jika otak bagian depan merupakan bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya sedangkan otak bagian belakang berfungsi mengatur pusat rasa senang sehingga memicu peningkatan hormon endorfin. Apabila dilakukan secara terus menerus anak akan cenderung mencari kesenangan dengan bermain gawai (Zakiyah dkk, 2019). adapun pendapat lain mengemukakan bahwa pada hakikatnya penggunaan gawai yang berlebihan cenderung menimbulkan efek tidak baik untuk hal perkembangan sosial dan emosional anak (Sulistiawati et al, 2019). dikarenakan pemanfaatan gawai yang kurang efektif serta memberikan kemudahan yang ditawarkan oleh gadget khususnya gawai yang menggunakan layar sentuh sangat menarik untuk anak-anak sehingga menjadi salah satu alasan kecanduan (Pangastuti, 2017).

Gawai yang dipakai anak usia dini dalam durasi yang terlalu lama sering kali memunculkan dampak dan masalah interaksi sosial seperti peniruan, sugesti, identifikasi, dan simpati terhadap beberapa bagian khusus yang terdapat di konten yang ada di dalam gawai (Gerungan, 2010). Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jamun ia memaparkan bahwa sejumlah siswa pengguna smartphone berusaha mengimitasi atau mengidentifikasi dirinya dengan orang atau apa yang mereka lihat pada smartphone (Jamun et al, 2019).

Dapat diartikan jika terjadi peningkatan intensitas penggunaan gawai maka terjadi penurunan perkembangan pada kemampuan interaksi sosial anak, sehingga dapat dari hasil dan pembahasan yang dijabarkan diatas bisa disimpulkan bahwa kemajuan dari segi teknologi ber akibat terhadap interaksi sosial dari berbagai kalangan khususnya anak usia dini yang memunculkan dampak positif dan negatif nya. Dalam hal ini durasi penggunaan gawai yang kurang bijak mengakibatkan anak menjadi individu yang kurang bersosialisasi dengan lingkungan nya dan menurun nya konsentrasi dan kelelahan fisik sehingga dapat berimbas pada rasa malas untuk melakukan aktifitas sosial lain nya dan bisa dilihat dari hasil perhitungan yang dilakukan peneliti menghasilkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di kelurahan Cikande Permai.

KESIMPULAN

Penggunaan gawai berpengaruh terhadap perkembangan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Kelurahan Cikande Permai, Serang-Banten. Orangtua diharapkan tetap mendampingi anak selama anak bermain gawai dan mengatur jam penggunaan gawai yang seharusnya ,serta diusahakan memiliki beberapa pilihan permainan yang lebih edukatif yang dapat membantu anak mengembangkan hal-hal pada diri nya dan dapat mengurangi kecenderungan anak memainkan gawai.

DAFTAR PUSTAKA

- Mayasari, L. P. R., Sinarwati, N. K., & Yuniarta, G. A. (2014). Pengaruh Pertumbuhan Ekonomi, Pendapatan Asli Daerah dan Dana Alokasi Umum terhadap Pengalokasian Anggaran Belanja Modal pada Pemerintah Kabupaten Buleleng. *E-Journal S1 Ak Universitas Ganesha*, 2(1), 11.
- Norkhalifah, S. (2021). Pengaruh Pembatasan Interaksi Sosial di Masa Pandemi Covid-19 Pada Anak Usia Dini.
- Novitasari, W. &. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.
- Pangastuti R. 2017. Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of : Islamic Early Childhood Education*. 2(2):165-174. PISSN: 2541- 2418, E-ISSN: 2541-2434 Analisis Dampak Terhadap Pengguna. *Center Of Knowledge : Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1):12-21.

- Permata, D. C. (2015). Pemanfaatan Ponsel cerdas sebagai media belajar bagi orang tua dalam mendukung stimulasi perkembangan anak usia dini .
- Robikah S, Alimul A, Mundakir. 2015. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Remaja Di Smp Yayasan Pandaan. Thesis. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139.
- Sulistiawati Y, Supratman VA, Nugroho TA. 2019. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Wellness Journal Press*. 1(2):255-260.
- Syahyudin D. 2020. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1):272–282. doi:10.17509/ghm.v2i1.23048
- Tarigan, M. B. (2018). Hubungan gaya hidup remaja terhadap kejadian anemia pada remaja putri kelas X di SMAN 2 Binjai Tahun 2018. *Jurnal mutiara pendidikan indonesia*.
- Andri M N dan Habibullah A T. 2018. Dampak Psikologi Penggunaan Smartphone.
- Astuti, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa/Siswi Sman 2 Tembilahan. *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 5(3), 157.
- Wulansari, N. (2017). Didiklah Anak Sesuai Zaman. PT. Raja Grafindo Persada.
- Zalukhu, N. (n.d.). Analisis Tentang Kemampuan Interaksi Sosial Siswa di SMA Negeri 1 Tuhemberua Tahun Pelajaran 2018/2019. *KAUKO*, 1(1), 46-60. 2021.
- Hermawan, I. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode. Hidayatul Quran Kuningan.
- Harfiyanto D, Utomo C B, Budi T. 2015. Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of educational social studies (JESS)*. 4(1): 1-5.
- Admar, H., Yakub, E., & Rosmawati. (2018). Penggunaan gadget dan kepribadian penggunanya di SMPN 3 Pekanbaru. *Jom Fkip*, 5(2), 1–12.
- Permata, D. C. (2015). Pemanfaatan Ponsel cerdas sebagai media belajar bagi orang tua dalam mendukung stimulasi perkembangan anak usia dini .
- Pandey, C. M., Ratag, B. T., & Langi, F. L. F. (2019). Hubungan antara kecanduan smartphone dengan kualitas tidur pada siswa SMA Negeri 1 Maesaan Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Kesmas*, 8(2), 22–29.
- Darmawan D. 2013. Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung, PT Rosda.
- 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.
- Jamun Y M, Wejang H E A, Ngalu R. 2019. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 3(1):1-7.
- Lestari I, Riana A.W., Taftarzani B.M. Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial dalam Keluarga. Prosiding KS: Riset & PKM. 2(2): 147-300.
- Lutfi, Parmuarip, Muslim, Wildan, Mulyani, Yeni. 2015. Alasan Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa Politeknik Negeri Bandung. Politeknik Bandung.
- Yusuf S. 2017. Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zakiah L N, Suhud A, Budiman A. 2019. Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Anak Usia Dini dengan Perilaku Sosial di Desa Penusupan Pangkah Kabupaten Tegal. Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan Indonesia (Kornapsi) I. FKIP Universitas Pancasakti Tegal: 250-254.
- Gerungan. 2010. Psikologi Sosial. Bandung : PT. Refika aditama.
- Mawitjere, O. T., Onibala, F., & Ismanto, Y. A. (2017). Hubungan lama penggunaan gadget dengan kejadian insomnia pada siswa siswi di SMA Negeri 1 Kawangkoan. E-Journal Keperawatan, 5(1), 1–5.
- Arikunto, S. (2006). prosedur penelitian suatu pendekatan produk.
- Bagus Priyanto, S. E. (2017). Interaksi Sosial Anak Jalanan Dengan Teman Sebaya Di Yayasan Setara K ota Semarang.