

ANALISIS INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI PENGGUNA GADGET DENGAN TEMAN SEBAYA

Analysis of Early Childhood Social Interaction of Gadget Users with Peers

Nurul Khansa Fauziyah, Adnan, Annisa Putri

IAIN Lhokseumawe, Lhokseumawe, nurulkhansa@iainlhokseumawe.ac.id

Abstrak: Penelitian ini berfokus pada analisis interaksi anak usia dini yang menggunakan gadget dengan teman sebayanya. Permasalahan dalam penelitian ini adalah, bagaimana penggunaan gadget anak usia dini di desa Uteunkot, dan bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di desa uteunkot. Penggunaan pendekatan kualitatif, penelitian ini bersifat deskriptif. Metode yang digunakan yaitu dengan melakukan wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan aspek frekuensi penggunaan gadget anak usia dini di desa Uteunko, terdapat tinggi (0), sedang (2), dan rendah (5), selanjutnya aspek durasi terdapat tinggi (1), sedang (1) dan rendah (5), kemudian aspek waktu terdapat tinggi (2), sedang (2) dan rendah (3). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial teman sebaya anak usia dini di Desa Uteunkot, Kecamatan Muara Dua terbagi atas: a) dampak positif meliputi kemampuan anak dalam berkomunikasi, menambah wawasan, mengasah kreativitas anak, dan mengembangkan imajinasi anak, dan b) dampak negative meliputi timbulnya phubbing (mengabaikan orang lain), emosi tidak stabil, pemarah, anak lebih introvert (ketergantungan pada gadget), dan lupa waktu.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Gadget, Anak Usia Dini, Teman Sebaya

Abstract: This study focuses on analyzing the interaction of early childhood using gadgets with their peers. The problems in this research are, how is the use of gadgets for early childhood in Uteunkot village, and how is the impact of using gadgets on the social interaction of early childhood in Uteunkot village. Using a qualitative approach, this research is descriptive. The method used is by conducting interviews, documentation, and observation. The results of this study indicate that the frequency aspect of early childhood gadget use in Uteunko village is high (0), moderate (2), and low (5), then the duration aspect is high (1), moderate (1) and low (5). , then the time aspect is high (2), moderate (2) and low (3). The impact of using gadgets on the social interaction of early childhood peers in Uteunkot

Village, Muara Dua District is divided into: a) positive impacts include children's ability to communicate, add insight, hone children's creativity, and develop children's imagination, and b) negative impacts include the emergence of phubbing (ignoring other people), emotionally unstable, short-tempered, children are more introverted (dependence on gadgets), and forget the time.

Keyword: Social Interaction, Gadgets, Early Childhood, Peers

Pendahuluan

Teknologi hadir untuk memudahkan aktivitas manusia. Perkembangan teknologi informasi telah melahirkan ragam macam dan bentuk media yang berbasis digital pada zaman modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*, setiap orang menggunakan *gadget* dengan teknologi yang modern semisal televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, *smart phone*. *Gadget* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka.

Lebih lanjut, dewasa ini sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak saja memiliki *gadget* berupa *smart phone* ataupun *handphone* sebagai bahan mainan mereka. Alasan mereka menggunakan *gadget* adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, *gadget* tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan *gadget*. Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu juga akan senang jika dihadiahkan

gadget oleh orang tuanya. Anak dengan mudah mengakses aplikasi dalam gadget yang baru didapatinya.¹

Menurut Yohana Yembise, ia menyebutkan bahwa para orang tua harus mengontrol anak mereka yang sudah bermain gadget. Sebab, dari memegang gadget seperti handphone (HP) maupun tablet, anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa anak-anak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia.²

Maka, jika dimasa anak-anak hanya asyik berada didepan gadgetnya, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal baik itu fisik maupun tingkah laku. Penggunaan gadget menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), mengalami ketergantungan bahkan menghambat perkembangan sosial anak. Pengaruh gadget memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak.

Selain itu, dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, dalam perkembangan mental anak, anak akan menjadi agresif, dan komunikasi anak dengan orang tua ataupun orang lain akan memburuk.. Adanya *gadget* pribadi memberikan keleluasaan bagi anak-anak untuk menggunakannya ke berbagai bentuk semisal *game*, media sosial atau hanya

¹ Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak*, (Surabaya: Disertasi, Universitas Negeri Surabaya, 2016), h. 22.

² *Ibid.*,, h. 67.

sekedar menonton media youtube, karena orang tua anak juga ikut disibukkan dengan kegiatan lain, sehingga *gedjet* di anggap sangat efektif untuk membuat anak pasif dan duduk tenang, akibatnya anak-anak takut jika bertemu dengan teman yang sebayanya, cenderung melihat gadget dibanding bermain sama di luar rumah.

Sebab itu, pentingnya sosial anak usia dini adalah untuk mengembangkan karakter dalam diri anak ketika berada di lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat dengan baik. Perkembangan zaman seperti inilah menjadi salah satu permasalahan yaitu salah satunya jika anak diberikan sebuah gadget maka akan sangat berdampak dengan perkembangan sosial anak usia dini. Perkembangan sosial anak usia dini yang seharusnya dilakukan dengan lebih mengenal lingkungannya ataupun teman-teman sebayanya tidak bisa terwujud, hanya melainkan akan membentuk karakter anak yang lebih asyik jika berada sendiri bukan bersama dengan teman-temannya yang lain.

Sebab itu, penelitian ini menarik untuk diteliti lebih lanjut dikarenakan beberapa hal antara lain yaitu: pertama, pemahaman yang salah dari orang tua yang bangga anaknya mampu menggunakan gadget di usia dini dalam artian anaknya sudah pandai menggunakan teknologi, untuk itu perlu adanya pembenahan akan pemahaman tersebut; kedua, tingginya sifat pemalas pada anak untuk melakukan aktivitas hingga belajar, karena anak-anak lebih menggunakan gadget untuk melakukan aktivitas dan enggan untuk meningkatkan psikomotik yang dimilikinya; ketiga, kurang sosialnya anak-anak dengan lingkungannya dikarenakan anak-anak cenderung menonton atau bermain game di gadget dibandingkan bermain dengan

teman-temannya; keempat, anak-anak cenderung berperilaku dengan apa yang dilihatnya tanpa ada pengawasan dan pemberitahuan dari orang dewasa, akibatnya banyak perilaku yang salah ditimbulkan dikarenakan tidak mengetahui akibat yang akan diperolehnya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif penelitian yang menggambarkan suatu masalah, situasi, dan fenomena secara akurat dan sistematis. Peneliti menggunakan pendekatan lapangan (*field research*), yakni pengumpulan data dilakukan peneliti dilapangan, seperti dilingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan, dan lembaga pendidikan formal atau nonformal. Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana dampak gadget terhadap perkembangan tingkah laku anak usia dini agar orangtua dapat mengawasi anak usia dini dalam menggunakan gadget.

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut: *pertama*, sumber data primer. Menurut Suharsimi Arikunto pengertian data primer adalah data yang dikumpulkan melalui pihak pertama, biasanya dapat melalui wawancara, jejak dan lain-lain. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data dari pihak pertama kepada pengumpul data yang biasanya melalui wawancara. *Kedua*, sumber data sekunder. Menurut Sugiyono mendefinisikan data sekunder adalah sumber

data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku,serta dokumen.

Lebih lanjut, teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu: pertama, observasi, yaitu pengamatan atau peninjauan secara cermat. Adapun yang diobservasi dalam penelitian ini yaitu kapan anak usia dini memainkan gadget, berapa lama waktu anak usia dini memainkan gadget, dalam sehari berapa kali anak usia dini memainkan gadget.³ Kedua, wawancara, yaitu teknik pengumpulan data dimana pewawancara dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai.⁴ Ketiga, dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan dari buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Usia Dini di Desa Uteunkot

Intensitas penggunaan gadget terukur dari durasi per jam penggunaan gadget setiap harinya dan jumlah hari setiap minggunya. Seorang anak yang mengalami ketergantungan terhadap Gadget tentu akan membuatnya lebih sering menghabiskan waktu untuk mengoperasikan gadget. Anak-anak yang demikian akan mengabaikan aktifitas bermain secara nyata terlebih bermain bersama teman sebaya di luar rumah. Namun setiap anak memiliki tingkat ketergantungan yang berbeda-beda di desa Uteunkot. Hafriyanto (2015) mengatakan bahwa gadget memiliki beragam aplikasi canggih yang memungkinkan manusia berhubungan jarak jauh,

³ Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 80.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, h. 224.

sehingga jarak tidak lagi menjadi masalah. Selain sebagai alat komunikasi, gadget dapat digunakan sebagai sumber informasi, menyimpan data, sebagai media bisnis, sumber hiburan, sarana berjejaring sosial, juga dapat digunakan sebagai alat dokumentasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua anak usia dini di Gampong Uteungkot, peneliti menemukan perbedaan antara anak yang satu dengan yang lainnya, seperti ungkapan salah satu narasumber yaitu Misnawati yang menggambarkan bahwa anaknya cenderung menggunakan gadget dalam kapasitas sedang, dikarenakan permainannya dilakukan beberapa kali dalam durasi yang singkat. Anaknya cenderung kurang aktif bermain dengan teman-temannya termasuk dalam hal kerjasama. Meski demikian, tidak menunjukkan perilaku yang mengkhawatirkan ketika bermain dengan teman sebayanya. Sebagaimana anak seusianya, ia tidak segan untuk berbagi, ia juga bisa bermain dengan teman yang usianya lebih besar, tidak pernah bertengkar dengan teman-temannya, bahkan ia pernah melerai teman yang berkelahi.

Rinawati menceritakan, ia memberikan gadget kepada anaknya dengan alasan agar anaknya asyik dengan gadget di rumah dan enggan bermain ke luar rumah. Anaknya dapat menggunakan gadget hingga 2 jam per hari. Sementara anak dari Darna, narasumber lainnya, menggunakan gadget dengan durasi yang lebih panjang setiap harinya dengan total 6 jam dari pagi hingga malam. Anak tersebut dipinjamkan gadget agar sibuk sendiri dan enggan keluar rumah. Ia hanya akan melakukan interaksi sosial saat berkumpul dalam majelis pengajian dengan teman-temannya. Cerita lain dari narasumber Ida Wahyuni, anaknya bisa menggunakan gadget hingga beberapa kali dalam sehari. Ia sengaja melakukan itu kepada anaknya

agar ia asyik bermain gadget di rumah, sebab jika bermain di luar rumah, anaknya akan sakit pada malam hari.

Anak dari Juliana memiliki interaksi sosial yang kurang baik karena lebih sering menghabiskan waktu menonton aneka vide di rumah dengan gadgetnya. Ia tetap dapat berbagi dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, namun dengan intensitas yang sedikit. Anak dari Lailawati juga jarang berada di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya, sebab ia lebih sering bermain dengan saudara-saudaranya di rumah. Biasanya ia hanya bermain dengan gadgetnya selama 1-2 jam di pagi hari saja. Narasumber terakhir yaitu Yusriana menceritakan bahwa anaknya lebih sering bermain Bersama teman-temannya di lapangan dekat rumahnya dan memiliki hubungan sosial yang baik. Ia sering bermain Bersama anak-anak tetangga lainnya meski lebih banyak bermain dengan anak yang usianya lebih tua darinya.

Hasil observasi penulis, anak-anak dari para narasumber akan menangis ketika gadget yang menjadi objek bermainnya direbut atau diambil, atau jika orangtuanya tidak mengizinkan mereka bermain dengan gadget. Intensitas bermain setiap anak dengan gadgetnya bervariasi bergantung pada kebijakan dari orangtuanya. Jika anak tidak dibatasi dalam bermain gadget, maka mereka akan asyik bermain gadget dalam waktu berjam-jam. Sementara bagi anak yang orangtuanya memberikan Batasan waktu bermain gadget, tentu durasi bermain gadget lebih sedikit. Bahkan menjadi lebih sedikit jika di rumah, anak-anak juga memiliki saudara yang dapat menjadi rekan bermain.

Menurut Judhita, durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu Penggunaan tinggi, penggunaan sedang, dan penggunaan

rendah. Dikategorikan sebagai penggunaan tinggi jika durasinya lebih dari 3 jam sehari. Dikatakan sebagai penggunaan sedang jika durasinya berkisar 3 jam sehari. Sementara penggunaan rendah jika durasinya kurang dari 3 jam sehari. Jika melihat dari kategori tersebut, maka dari 7 orang anak yang menjadi objek observasi penelitian ini menunjukkan trend sebagai berikut.

Tabel 1. Frekuensi Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Desa Uteunkot

No.	Tingkat Penggunaan	Jumlah (F)	Keterangan Penggunaan/hari
1	Tinggi	1	> 3 jam
2	Sedang	2	3 – 4 kali (= 3 jam_
3	Rendah	4	1-2 kali (< 3 jam)
Jumlah		7	

Sumber data: Hasil wawancara dan observasi dengan Narasumber

Berdasarkan data tersebut dapat terlihat bahwa mayoritas anak usia dini yang menjadi sampel dalam penelitian ini memiliki tingkat penggunaan gadget yang rendah. Kondisi tersebut disebabkan pengendalian dari orangtua dalam penggunaan gadget. Anak juga hanya dipinjamkan gadget, bukan diberikan. Sementara 2 anak lainnya termasuk dalam kategori pengguna tingkat sedang. Sementara seorang anak tergolong dalam pengguna tinggi karena durasi penggunaan gadget yang mencapai 6 jam per hari.

Penggunaan gadget seringnya terjadi mulai dari siang hari sejak anak pulang dari sekolah.

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Teman Sebaya Anak Usia Dini

Penggunaan gadget memiliki dampak terhadap interaksi sosial teman sebaya anak usia dini, karena dalam gadget terdapat banyak fitur hiburan yang membuat anak lalai dari aktifitas bermain dengan teman-temannya. Pengawasan orangtua juga berpengaruh besar terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. Jika lengah dari pengawasan, anak adapat mengakses konten-konten yang belum pantas untuk anak seusianya, yang bahkan terkadang muncul dengan sendirinya dalam bentuk iklan.

Meski demikian, selain dampak negative, terdapat beberapa dampak positif dari penggunaan gadget bagi anak usia dini selama intensitas penggunaannya proporsional dan cukup. Berdasarkan hasil wawancara dengan Rinawati, ia mengatakan bahwa anaknya dapat menggunakan Bahasa asing karena sering menonton kartun yang berbahsa asing di gadgetnya, yaitu “Upin-Ipin”. Ia juga menganggap bahwa anaknya menjadi terbuka dalam menceritakan pengalamannya ketika berselancar di dunia maya. Hal ini terkait dengan kemampuan interaksi sosial anak. Ia menjadi anak yang terbuka dengan orangtua bahkan memiliki kemampuan berbahasa asing sebagai bekal ketika ia berinteraksi dengan orang lain dari negara asing.

Jawaban serupa juga disampaikan oleh Ida Wahyuni yang mengatakan bahwa dampak positif dari adanya gadget yaitu menumbuhkan pemikiran kreatif anak bahkan anak penuh dengan imajinasi yang dibayangkan sesuai dengan apa yang dilihatnya, dengan ini anak akan terbentuk pola pemikiran kritis yaitu senantiasa memikirkan sebuah masalah yang harus dipecahkan dengan pemahaman yang dimilikinya. Interaksi sosial

anak bisa dilakukan tanpa batas melalui media sosial, karena di dunia gadget anak bukan sekedar menonton, namun banyak bentuk contoh yang ditampilkan untuk dapat melakukan komunikasi dengan teman-temannya, sehingga interaksi sosial bukan hanya bermain bersama, namun melakukan komunikasi secara jarak jauh juga salah satu bentuk interaksi sosial. Gadget dapat berdampak baik terhadap interaksi sosial anak apabila orang tua berperan aktif dalam mengontrol penggunaannya.

Dampak negatif dari keberadaan gadget untuk interaksi social yaitu munculnya perilaku phubbing. Perilaku phubbing merupakan suatu kata baru yang sudah mendunia, kata ini di cetuskan oleh Alex High yang merupakan singkatan dari phone dan shubbing. Perilaku phubbing merupakan perilaku mengabaikan orang lain dan lebih memilih untuk bermain gadget. Dampak negatif selanjutnya enggan duduk bersama dengan temantemannya, karena kesal dan marah ketika tidak diberikan gadget oleh orang tuanya seperti yang diungkapkan oleh Ida Wahyuni. Gadget dianggap memberikan dampak negatif yang lebih banyak daripada dampak positif, hal ini karena banyaknya konten dan fitur yang dapat dilihat oleh anak seperti game, film, youtube dan lainnya.

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 berkativitas, 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.

Berdasarkan hasil wawancara, maka sebagian anak usia dini sudah mengalami kecanduan gadget, dan tanda seorang mengalami kecanduan gadget, yaitu: a) Penggunaan gadget secara terus-menerus disertai kurangnya minat untuk bersosialisasi seperti anak Ida Wahyuni, yang memilih untuk menyendiri dengan menonton gadget dibandingkan bermain dengan teman-teman, dan lebih nyaman jika berteman dengan gadget; b) Menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk menggunakan gadget seperti anak Darna dalam setiap hari mampu menghabiskan waktu 6 jama atau lebih untuk menggunakan gadget dan itu dilakukan karena anaknya harus berada di rumah; c) Melakukan protes atas segala pembatasan dan aturan soal gadget seperti anak Juliana yang menangis jika tidak dituruti dalam memberikan gadget, dan tidak mau mendengar batasan waktu jika sudah melihatnya; d) Tidak dapat melewatkan waktu sehari pun tanda gadget seperti anak Ida Wahyuni yang setiap harinya meminta video baru untuk bisa ditontonnya, jika tidak meminta orang tuanya mengisi paket biar dia mudah memilih video yang disukainya; e) Selalu minta di berikan gadget jika tidak di beri, anak akan mengamuk seperti anak Lailawati yang marah-marah dan membuang apa saja yang ada di dalam rumah, jika orang tuannya tidak menurutinya untuk menggunakan gadget; f) Tidak mau beraktivitas di luar rumah seperti anak Misnawati. Misalnya bersikeras minta pulang cepat agar bisa bermain gadget yaitu game di rumah, karena HP abanya dipenuhi dengan game yang beraneka jenis, sehingga anak Misnawati sering memainkannya dan mengalami kecanduan; g) Menolak melakukan rutinitas sehari-hari dan lebih memilih bermain gadget. Seperti tidak mau di suruh orangtua untuk tidur atau mandi, semua anak mengalami hal tersebut, karena anak-anak jika sudah bermain gadget terkesan tuli dan susah sekali

diajak berbicara, akibatnya apapun yang diminta harus dengan suara keras atau dengan ancaman supaya takut dan mau untuk tidur atau mandi bahkan untuk makan terkadang susah untuk diajaknya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan pada anak usia dini yang ada di Desa Uteunkot Kecamatan Muara Dua, maka peneliti menemukan bahwa dari 7 anak usia dini, maka terdapat 5 anak usia dini yang masih bisa dikontrol dalam menggunakan gadget, sehingga sikap yang dimilikinya masih patuh terhadap orang tua yang mereka miliki, kemudian terdapat 1 anak usia dini yang sedang-sedang saja dalam artian masih bisa diawasi namun dalam kondisi kesal jika ditegur pada saat menggunakan gadget, kemudian terdapat 1 anak usia dini yang sudah menjadikan gadget itu adalah temannya kemanapun mereka pergi, maka tanpa gadget hidupnya bosan, akibatnya banyak sikap dan perilakunya yang kurang baik, dikarenakan efek negatif dari keberadaan gadget. Oleh sebab itu keberadaan orang tua dalam hal ini sangatlah penting mengingat para anak usia dini sangat membutuhkan didikan dan arahan yang lebih banyak dalam tumbuh kembangnya untuk menjadi orang yang bermanfaat bagi nusa dan bangsa terutama bagi orang tua mereka dan agama kelak.

Kesimpulan

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini di Desa Uteunkot Kecamatan Muara Dua dari 3 aspek yaitu frekuensi, durasi dan waktu, untuk aspek frekuensi terdapat tinggi (0), sedang (2), dan rendah (5), selanjutnya aspek durasi terdapat tinggi (1), sedang (1) dan rendah (5), kemudian aspek waktu terdapat tinggi (2), sedang (2) dan rendah (3).

Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial teman sebaya anak usia dini di Desa Uteunkot, Kecamatan Muara Dua terbagi atas: a)

dampak positif meliputi kemampuan anak dalam berkomunikasi, menambah wawasan, mengasah kreativitas anak, dan mengembangkan imajinasi anak, dan b) dampak negative meliputi timbulnya phubbing (mengabaikan orang lain), emosi tidak stabil, pemarah, anak lebih introvert (ketergantungan pada gadget), dan lupa waktu.

Referensi

Elizabeth T. Santosa, *Raising Children in Digital Era*. (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2014), h. 132-137.

John W.Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2017), h. 164.

Iswidharmanjaya D & Agency. B. 2014. Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor anak kecanduan gadget. Bisakimia.

Kyung-Seu Cho dan Jae-Moo Lee. *Influence of smartphone addiction proneness of young children on problematic behaviors and emotional intelligence: Mediating self-assessment effects of parents using smartphones*. *Computers in Human Behavior* Volume 66, January 2017, Pages 303-311.

Loeziana Uce. *The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*, Bunayya, 2 Juli 2015, h. 7

Patmonodewo S. 2008. Pendidikan anak prasekolah. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Rideout V. Zero. 2013. To eight: electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers. Common Sense Media Research Study;

Siti Badi'ah. 2018. Problem Solving Patologi Sosial Dalam Perspektif Islam. Al-Adyan, Volume 13, No. 2, Juli-Desember, 2018