

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET  
BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI  
DI DESA KARANGANYAR GUNUNG  
KECAMATAN CANDISARI  
TAHUN 2024**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



**Oleh :**

**ADZKIA BALQIS**

**31502000004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN TARBIIYAH  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG  
2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya

Nama : Adzkia Balqis

NIM : 31502000004

Jenjang : Strata satu (S-1) Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul **“ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI DESA KARANGANYAR GUNUNG KECAMATAN CANDISARI TAHUN 2024”**.

ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain, bukan saduran, dan bukan terjemahan. Sumber informasi yang berasal dari penulis lain telah disebutkan dalam sitasi dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Semarang, 28 Januari 2024

menyatakan,



METRA  
TEMPEL  
7FALX08402270

Adzkia Balqis

NIM. 31502000004

## NOTA PEMBIMBING

Semarang, 20 Januari 2024

Perihal : Pengajuan Ujian Munaqasyah Skripsi  
Lampiran : 2 (dua) eksemplar  
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Islam Sultan Agung  
di Semarang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi, maka melalui surat ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Adzkia Balqis  
NIM : 31502000004  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jurusan : Tarbiyah  
Fakultas : Agama Islam  
Judul : Analisis Dampak Penggunaan Gadget Bagi  
Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan  
Candisari.

dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sultan Agung untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Demikian, atas perhatian Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Dosen Pembimbing



Toha Makhsun, S.Pd.I., M.Pd.I.

NIDN.06280282



YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG  
**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)**  
Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp. (024) 6583584 (8 Sal) Fax.(024) 6582455  
email : informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

*Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah*

## PENGESAHAN

**N a m a** : ADZKIA BALQIS  
**Nomor Induk** : 31502000004  
**Judul Skripsi** : ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI  
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI DESA  
KARANGANYAR GUNUNG KECAMATAN CANDISARI

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan  
Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang pada

Senin, 9 Syaban 1445 H.  
19 Februari 2024 M.

Dan dinyatakan LULUS serta diterima sebagai pelengkap untuk mengakhiri Program Pendidikan  
Strata Satu (S1) dan yang bersangkutan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Mengetahui  
Dewan Sidang



Dekan  
Dr. M. Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib.

Penguji I

Ahmad Muflih, S.Pd.I, M.Pd.

Pembimbing I

Toha Makhshun, M.Pd.I.

Sekretaris

Ahmad Muflih, S.Pd.I, M.Pd.

Penguji II

Samsudin, S.Ag., M.Ag.

Pembimbing II

Moh. Farhan, S.Pd.I, S.Hum., M.Pd.I.

**ABSTRAK**



ADZKIA BALQIS, 31502000004, ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI DESA KARANGANYAR GUNUNG KECAMATAN CANDISARI TAHUN 2024, Skripsi, Semarang : Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung, Februari 2024

Anak merupakan salah satu amanat dari Allah SWT. anak yang sedang berada dalam rentang usia 3-6 tahun, merupakan sosok individu yang sedang dalam proses perkembangan. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek: gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya. Perkembangan tersebut tentunya tidak terlepas dari adanya pendidikan rang tua yang bertanggung jawab atas pendidikan anak adalah dengan memberikan bimbingan dan latihan terhadap anak melalui pendidikan dengan keteladanan, pembiasaan, nasehat dan perhatian tentang hal-hal yang bermanfaat untuknya. World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa terdapat 5-25% dari anak-anak usia prasekolah atau anak usia dini menderita gangguan perkembangan. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu gadget. Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif lapangan. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan waktu sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa kualitatif. Kesimpulan akhir dalam penelitian ini mengenai dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari yaitu penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakainnya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya.

**Kata kunci :** *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Anak Usia Dini*

## **ABSTRAK**

*ADZKIA BALQIS, 31502000004, ANALYSIS OF THE IMPACT OF GADGET USE ON THE SOCIAL DEVELOPMENT OF EARLY CHILDREN IN KARANGANYAR GUNUNG VILLAGE, CANDISARI DISTRICT, 2024, Thesis, Semarang: Faculty of Islamic Religion, Sultan Agung Islamic University, February 2024*

*Children are a mandate from Allah SWT. Children aged 3-6 years are individuals who are in the process of development. Child development is a process of change in which children learn to master higher levels of aspects: movement, thinking, feelings, and interactions both with each other and with objects in their environment. This development is of course inseparable from the education of parents who are responsible for children's education, namely by providing guidance and training to children through education by example, habituation, advice and attention to things that are useful for them. The World Health Organization (WHO) reports that 5-25% of preschool or early childhood children suffer from developmental disorders. Various stimulations can influence children's development, including gadgets. In this sophisticated era, the presence of gadgets has become a primary need for both children and adults. Gadgets are not only tools for communicating but can also help make other activities easier. It should be noted that a very sensitive period of child development is between the ages of 1-5 years as early childhood, so it is often called the golden age. It should be noted that a very sensitive period of child development is between the ages of 1-5 years as early childhood, so it is often called the golden age. The aim of this research is to identify the impact of gadget use on the social development of early childhood in Karanganyar Gunung Village, Candisari District. This research is a type of qualitative field research. The nature of this research is descriptive qualitative. Data collection techniques use interviews, observation and documentation. The technique for guaranteeing the validity of the data uses triangulation of sources and time, while the analysis technique used in this research is a qualitative analysis technique. The final conclusion in this research regarding the impact of gadget use on the social development of early childhood in Karanganyar Gunung Village, Candisari District, is that the use of gadgets by young children has positive or negative impacts depending on the intensity and supervision of parents. The high intensity and duration of use of gadgets and applications that are often played should be limited in their use because they are not suitable or not suitable for their age.*

**Keywords :** *The Impact of Gadget use on early childhood development*

## **PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – INDONESIA**

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

### Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha

د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
سین	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	ʿain	ʿ	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof



ي	Ya	Y	Ye
---	----	---	----

Tabel.1 Transliterasi Konsonan

### Vokal

Vokal bahasa Arab terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

Tabel 2. Transliterasi Vokal Tunggal

Sedangkan vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...َ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
وَ...َ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Tabel 3. Transliterasi Vokal Rangkap

Contoh:

- كَتَبَ Kataba

- فَعَلَ Fa'ala

### Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...آ...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
...إ...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
...ؤ...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Tabel 4. Transliterasi Maddah

### Syaddah (Tasydid)

*Syaddah* atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh :

- نَزَّلَ Nazzala

- البِرُّ al-birr

### Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn / Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

- بِسْمِ اللّٰهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا -

Bismillāhi majrehā wa mursāhā

Huruf Kapital Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya

Contoh:

- اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ -

Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

- الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ -

Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اَللّٰهُ غَفُوْرٌ رَّحِيْمٌ - Allaāhu gafūrun rahīm

- لِلّٰهِ الْاُمُوْرُ جَمِيْعًا - Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* dengan segala nikmat yang Allah berikan serta ridhoNya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Adapun skripsi yang saya ajukan berjudul “Analisis Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan social Anak Usia Dini Di Desa Kranganyar Gunung Kecamatan Candisari”.

Diajukannya skripsi ini guna memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Agama Islam Unissula. Tentu saja dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini membutuhkan usaha, kerja keras, serta doa kepada yang Maha Kuasa. Namun, karya yang ada di hadapan anda ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan serta dukungan dari orang-orang tercinta di sekeliling saya. Untuk itu pada kesempatan kali ini saya mengucapkan terimakasih kepada :

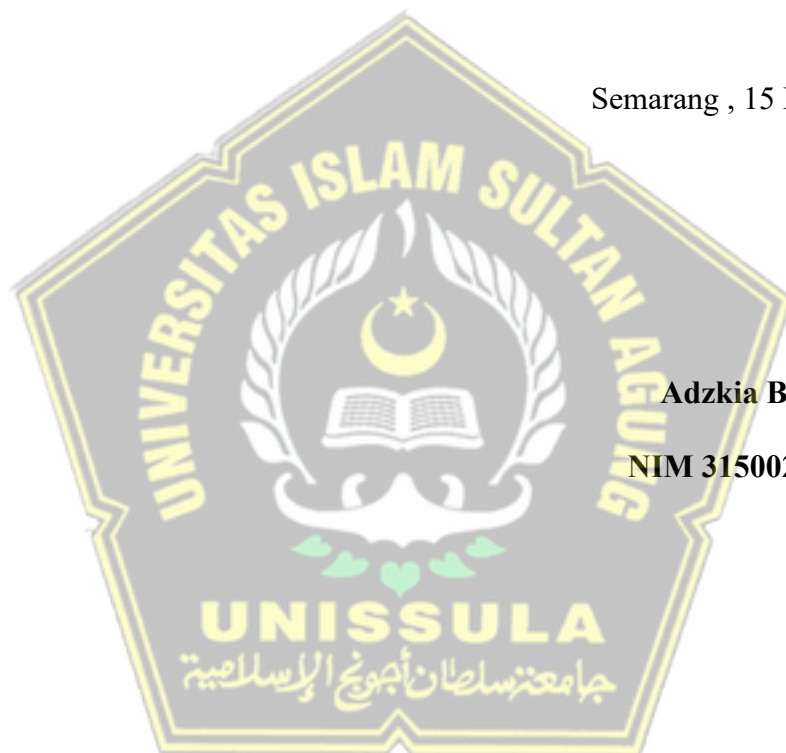
1. Prof. Dr. Gunarto, S.H., M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang
2. Drs. Muhammad Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib selaku Dekan Fakultas Agama Islam.
3. Ahmad Muflihin, S. Pd., M. Pd. I. selaku Ketua Program Studi Tarbiyah
4. Toha Makhsun, S.Pd.I.,M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagi pengalaman kepada penulis
5. Segenap dosen Fakultas Agama Islam yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian berlangsung.

6. Kedua orangtua tercinta, Bapak sarno dan Ibu Titi Dewi atas pengorbanan baik moral atau materi, motivasi dan doanya. Serta dukungan penuh yang sudah kalian berikan selama ini. Semoga Allah SWT membalas setiap keringat yang kalian korbankan atas semua kasih sayangmu yang tak tertukar oleh apapun nilainya. Terimakasih bapak dan ibu tercinta.
7. Sahabat – sahabatku tercinta Arju Ayyasyviana, Adelia Wanda, Rahma. Yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada penulis.
8. Kepada tuan pemilik NIM 20.02.51.0025 yang telah membersamai penulis selama proses penyusunan dan pengerjaan skripsi dalam kondisi apapun. Baik waktu, pikiran, maupun materi kepada penulis, trimakasih telah menjadi support system terbaik serta menjadi sosok rumah yang selama ini di cari.
9. Dan terakhir kepada diri saya sendiri. Adzki Balqis, Trimakasih sudah bertahan sejauh ini. Trimaksih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang di usahakan dan belum berhasil, namun trimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini kamu telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut di rayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada. Apapun kurang dan lebihnya mari merayakan diri sendiri.



Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Dan akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

Semarang , 15 Februari 2024



**Adzkia Balqis**

**NIM 315002000004**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
NOTA PEMBIMBING.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis .....	6
E. Sistematika Pembahasan .....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Pustaka .....	9
1. Pendidikan Agama Islam(PAI).....	9
2. Gadget.....	23
BAB III METODE PENELITIAN .....	33
A. Definisi Konseptual .....	33
1. Jenis Penelitian .....	33
B. Aspek Penelitian .....	34
1. Interaksi sosial .....	35
2. Empati .....	35
3. Self-regulation .....	35
4. Lingkungan sosial .....	36
5. Keamanan dan Kesehatan .....	36
C. Sumber Data.....	36
1. Sumber Premier .....	36
2. Sumber Sekunder.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37

1. Wawancara.....	38
2. Observasi .....	39
3. Dokumentasi .....	39
E. Analisis Data .....	39
1. Reduksi data.....	41
2. Penyajian data .....	41
3. Kesimpulan .....	42
F. Uji Keabsahan Data .....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari. ....	45
2. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Desa Karanganyar Gunung .....	49
B. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP .....	58
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran .....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di zaman yang serba canggih seperti ini, kehadiran gadget memiliki pengaruh yang luar biasa. Gadget, seperti smartphone dan tablet, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, belajar, dan bersosialisasi. Keterhubungan yang instan melalui aplikasi pesan, akses cepat ke informasi melalui internet, serta kemampuan multitasking yang dimungkinkan oleh gadget telah mengubah cara kita menjalani kehidupan sehari-hari.<sup>1</sup>

Selain itu, perangkat pintar juga memainkan peran penting dalam dunia bisnis, pendidikan, dan hiburan. Bisnis dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi, sedangkan pendidikan mengalami transformasi dengan adopsi teknologi pembelajaran online dan sumber daya digital. Di dunia hiburan, konten digital dan aplikasi streaming memberikan akses tanpa batas kepada berbagai jenis hiburan.

Namun, pengaruh gadget juga menimbulkan beberapa tantangan, seperti ketergantungan yang berlebihan, masalah privasi, dan dampak lingkungan dari produksi dan pembuangan gadget. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk

---

<sup>1</sup> Ulfah, M. (2020). DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?. Edu Publisher.

menggunakan teknologi dengan bijak dan sadar akan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari kita.

Dan orang tua sekarang sering memberikan gadget kepada anak – anak mereka yang masih berusia 1 hingga 5 tahun . Gadget telah menggantikan orang tua sebagai teman bermain anak. Meskipun demikian, masa anak usia dini adalah periode pertumbuhan dan perkembangan tubuh dan pikiran manusia.

Di masa balita anak-anak banyak bergerak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Jika anak-anak hanya asik berada di depan gadget, kemungkinan perkembangan sosial mereka akan terhambat.

Lebih memperhatikan lagi orang tua memberikan gadget untuk mendiamkan anaknya. Jika di ibaratkan dalam suatu pertandingan, itu sangat ironis dan tidak sportif . karena gadget seharusnya di gunakan untuk tujuan lain, orang tua yang mendiamkan anak dengan gadget nya sama dengan orang tua yang malas. Mereka akan tahu bahwa jika mereka jenuh atau bosan, akan ada gadget yang akan menemani mereka dan membantu mereka bermain game. Ini dapat mengubah pandangan anak.

Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu : mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya.<sup>2</sup>

Perkembangan emosional yang dialami anak prasekolah yaitu anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap

---

<sup>2</sup> dad Suhada, 2016. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal) . Bandung : PT Remaja Rosdakarya



marah dan iri hati sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Sedangkan pada aspek bahasa, sebagian besar anak-anak akan senang bicara, bercerita, khususnya dalam kelompoknya.<sup>3</sup>

Oleh karena itu, sebuah kelompok bermain atau taman kanak – kanak harus memiliki system belajar yang santai, menyenangkan, ringan, dan berfokus pada pola bermain yang tidak memberatkan dan memberikan pengajaran. System belajar yang santai dan menyenangkan seperti program bermain Bersama tidak terlalu memberatkan anak saat mengajar.

Proses tumbuh kembang seorang anak adalah hasil dari kombinasi factor genetic dan factor lingkungan. Factor genetic atau keturunan adalah factor yang berkaitan dengan gen dari ayah dan ibu, sedangkan faktor lingkungan mencakup lingkungan biologis, fisik, psikologis, dan sosial.<sup>4</sup>

Perkembangan social anak prasekolah adalah perkembangan tingkah laku dan prilaku anak yang menyesuaikan diri denganaturan masyarakat dimana mereka hidup. Apabila seorang anak mengalami gangguan perkembangan social, ada kemungkinan bahwa anak akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri, terutama dengan tuntutan kelompok, kemandirian dalam berfikir dan bereperilaku, dan yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Adawiyah, N. R., & Malikhah, H. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.

<sup>4</sup> Hana pebriana putri, 2017. Analisis Penggunaan Gadget atherhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai

<sup>5</sup> Mukarromah, Titik (2020) *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*

Jika faktor penyebabnya tidak segera di atasi, maka dampak akan semakin besar. Kebiasaan bermain gadget anak usia dini adalah salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Namun, penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak negative pada perilaku sehari hari anak.

Anak-anak yang memiliki kecenderungan untuk menggunakan gadget secara teratur akan menjadi sangat bergantung pada gadget dan menjadi kegiatan rutin yang harus dilakukan oleh anak dalam aktifitas hari – hari mereka. Tidak mengherankan bahwa anak – anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.<sup>6</sup>

Hal ini mengkhawatirkan karena saat anak – anak masih tidak stabil, sangat ingin tahu, dan sangat konsumtif, maka untuk itu orang tua harus memperhatikan penggunaan gadget anak – anak. Kerugian yang disebabkan oleh gadget sering kali terjadi pada anak anak. Mulai dari kecanduan internet, game, hingga konten pornografi.<sup>7</sup>

Oleh karena itu, orang tua harus selalu memantau anak – anaknya. Tidak mungkin orang tua mengandalkan gadget kepada anak anak mereka hanya karena mereka ingin anak – anak tidak merepotkan orang tua mereka dengan gadget tersebut. Dengan cara mengendalikan semua konten yang ada di gadget anak – anaknya.

---

<sup>6</sup> Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019, December). Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini. In *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMP* (pp. 691-697).

<sup>7</sup> Vol. 2 No. 2 (2021): Jurnal Ilmiah Kesehatan

Orang tua harus berkomunikasi dengan anaknya tentang isi dari semua gadget yang mereka miliki. Ini menunjukkan bahwa waktu yang di habiskan untuk bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak – anak dapat bersenang senang saat bermain. Selama periode ini, anak – anak mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka serta dapat meniru tingkah laku orang dewasa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan prasarvei berupa konsevasi dilokasi tersebut terlihat banyak anak-anak menggunakan gadget dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget tersebut.

Sehingga dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam permasalahan tersebut dan dituangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul **“ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI DESA KARANGANYAR GUNUNG KECAMATAN CANDISARI TAHUN 2024”**.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini ini di Desa Karanganyar Gunung kecamatan Candisari?

2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan social anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung kecamatan Candisari?

#### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah : untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari.

#### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat prakti. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut.

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada para peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam tentang dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi orang tua Memberikan informasi mengenai ada tidaknya dampak kebiasaan bermain gadget pada anak terhadap perkembangan sosial pada anaknya. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan

berkembang lebih baik lagi. Terutama dalam aspek perkembangan sosialnya.

- b. Bagi Anak Memberikan informasi dan peringatan kepada anak, supaya resiko gangguan perkembangan sosial pada anak dapat diminimalisir, terutama gangguan perkembangan yang diakibatkan oleh kebiasaan anak dalam bermain gadget.
- c. Penelitian Selanjutnya Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembanding bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah perkembangan anak, terutama perkembangan sosial anak usia dini.

#### E. Sistematika Pembahasan

Secara keseluruhan isi skripsi terdiri sebagai berikut

##### 1. Pada bagian awal Skripsi

Pada bagian ini terdiri atas surat pernyataan keaslian, nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, abstrak, pedoman transliterasi bahasa Arab-Indonesia, kata pengantar dan daftar isi.

##### 2. Bagian Isi

Pada bagian ini terdiri atas 5 BAB yang akan peneliti jabarkan sebagai berikut.

Bab I : Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Pendidikan Agama Islam dan Pembinaan Akhlak. Bab ini membahas tentang teori-teori pendidikan agama islam. Selanjutnya



teori tersebut dihubungkan dengan pengertian gadget, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, indicator perilaku , dan penelitian terdahulu.

BAB III : Metode Penelitian bab ini membahas tentang metode penelitian, definisi konseptual, jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data dan uji keabsahan data

Bab IV : Bab ini berisikan tentang hasil penelitian, yaitu wawancara hasil analisis dampak penggunaan gadget bagi perkembangan social anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari tahun 2024.

Bab V : Penutup Bab ini terdiri dari kesimpulan atas jawaban dari pertanyaan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kajian jumat pagi sebagai upaya pembinaan akhlak siswa,serta saran.

### 3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian ini terdapat lampiran-lampiran. Adapun yang dilampirkan yaitu adminisrasi penelitian, instrumen penelitian, wawancara, daftar informan, buku konsultasi bimbingan skripsi, dokumentasi kegiatan dan daftar riwayat hidup peneliti.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dalam konteks bahasa, istilah Pendidikan Agama Islam terdiri dari tiga kata yaitu Pendidikan, agama, dan Islam. Kata pendidikan berasal dari kata didik, yang mendapat imbuhan awalan pe dan akhiran an, yang menunjukkan arti proses mengubah sikap dan moral seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui pengajaran, pelatihan, proses, cara, atau perbuatan mendidik.

Azyumardi Azra merumuskan pendidikan dengan spesifikasi pendidikan Islam sebagai sebuah proses pemindahan nilai untuk persiapan generasi muda agar mampu menjalankan kehidupan dan untuk memenuhi tujuan hidup secara efektif dan efisien.

Secara konsep, didefinisikan sebagai sebuah praktik yang mengarah pada proses. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia pendidikan merupakan proses merubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dengan tujuan meningkatkan manusia melalui pengajaran, latihan, proses, perbuatan, dan metode pendidikan.<sup>1</sup>

Melalui pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa pendidikan adalah segala bentuk usaha atau perbuatan yang dilakukan oleh generasi

---

<sup>1</sup> "Pendidikan—KBBI Online", diakses pada 2 Maret 2023.

tua untuk mengalihkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan, dan ketrampilannya kepada generasi muda sebagai usaha untuk memenuhi tujuan hidupnya baik jasmani maupun rohani.<sup>2</sup>

Pendidikan tidak hanya sebatas mengisi otak siswa dengan hal baru yang belum mereka ketahui. Itu juga merupakan upaya sadar bahwa Pendidikan untuk mendidik jiwa dan akhlak mereka, menanamkan rasa dan sifat-sifat utama, dan membiasakan mereka bersikap sopan santun dan siap menjalani hidup yang jujur dan ikhlas.

Kata agama dalam pengertiannya sesuai dengan kata dalam bahasa Arab *Ad-din* yang memiliki arti menguasai, patuh, hutang, balasan, dan kebiasaan. Agama merupakan sistem *Credo* atau tata keyakinan atas adanya Yang Maha Mutlak di luar manusia.

Selain itu, agama juga merupakan sistem norma yang mengatur hubungan antara manusia dengan sesamanya juga dengan alam di sekitarnya sesuai dan sejalan dengan sistem *Credo* yang dianutnya.<sup>3</sup>

Adapun Islam secara bahasa berasal dari kata bahasa Arab *Aslama* dengan akar kata *Salima* yang artinya selamat, sejahtera, tidak cacat, tidak tercela. Orang yang melakukan aslama atau masuk Islam disebut muslim yang artinya taat dan berserah diri kepada Allah SWT. dilihat dari segi inilah kata Islam menunjukkan makna taat dan berserah diri kepada Allah

---

<sup>2</sup> Hasan Basri, *Kapita Selekta Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013), hlm. 15.

<sup>3</sup> Ahmad Didiek Supadie Dkk, *Pengantar Studi Islam*, Revisi (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 35-36.

SWT secara menyeluruh dalam upaya mencari keselamatan, kesenangan, dan kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

Penggabungan atas ketiga kata tersebut menunjukkan arti baru yang menurut Ahmad Tafsir, pendidikan Agama Islam adalah suatu bimbingan dan arahan yang diberikan kepada seseorang supaya dia mampu berkembang sesuai dengan ajaran Islam secara maksimal.<sup>4</sup>

Pendidikan Agama Islam telah menjadi bagian integral dari kurikulum sekolah di Indonesia dan merupakan mata pelajaran penting yang harus dipelajari oleh siswa muslim di setiap jenjang pendidikan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dengan mempelajarinya, tujuan Pendidikan nasional dapat dicapai.

a. Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam

Dalam pelaksanaannya, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki berbagai dasar pelaksanaan ditinjau dari segi yuridis/hukum, religius, dan psikologis.

1) Dasar Yuridis/Hukum

Dasar yuridis adalah dasar pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bersumber dari perundang-undangan yang menjadi pedoman formal dalam melaksanakan Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah. Dasar yuridis formal terdiri dari:

Dasar Ideal, yaitu dasar falsafah negara, sila pertama pancasila: “Ketuhanan Yang Maha Esa”.

---

<sup>4</sup> Abdul Majid, Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 12.

Dasar struktural/konstitusional, yaitu dasar yang bersumber dari UUD 1945 dalam Bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2 yang berbunyi:

- a) Negara berdasarkan atas Ketuhanan yang Maha Esa
- b) Negara berdasarkan atas Ketuhanan yang Maha Esa<sup>5</sup>

## 2) Dasar Religius

Dasar religius adalah dasar pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sumbernya adalah ajaran agama Islam yang termaktub dalam al-Qur'an. Dalam ajaran agama Islam, melaksanakan Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan perintah dari Allah Swt. bahkan bernilai ibadah. Terdapat banyak sekali perintah untuk melaksanakan Pendidikan Agama Islam (PAI) salah satunya dalam Q.S. an-Nahl ayat 125

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ  
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.<sup>6</sup>

Ayat di atas menjelaskan tentang perintah Allah Swt. kepada hamba-Nya untuk menyeru dan mengajak sesamanya untuk

<sup>5</sup> Abdul Majid, Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 11

<sup>6</sup> Muhammad Muhyidin. "Metode Pendidikan Islam dalam Prespektif Al-Qur'an". Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2017



beriman kepada Allah Swt dan kembali ke jalan yang diridai Allah Swt. Berdakwah menyampaikan ilmu Allah Swt. dengan berbagai pendekatan menyesuaikan siapa ada di hadapannya. Adakalanya berdakwa dengan cara yang hikmah bijaksana, atau member nasehat (*mauidhoh*) yang baik, atau kadang perlu beradu argument kepada sebagian kelompok dengan cara yang baik pula.

Melalui ayat ini, Allah Swt mengajarkan kepada hamba-Nya untuk menyampaikan kebenaran dengan cara yang penuh kasih sayang serta penuh pembimbingan.<sup>7</sup> Begitu pula berlaku dalam melaksanakan Pendidikan Agama Islam (PAI) harus menggunakan pendekatan yang bermacam-macam menyesuaikan karakter dan kepribadian siswa.

### 3) Dasar Psikologis

Dasar yang berkaitan dengan aspek kejiwaan dikenal sebagai dasar psikologis dalam menjalani kehidupan, seseorang harus memiliki pegangan hidup untuk menghadapi berbagai situasi yang membuat mereka sedih dan tidak tenang dengan memiliki pegangan hidup ini, mereka akan memiliki acara untuk bertahan dari keadaan yang mengganggu mereka. Manusia mendekatkan diri kepada Tuhan yang menguasai hati, yaitu Allah SWT, untuk mencapai ketenangan batin dan ketenangan qolbu.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, "Al-Qur'an dan Terjemahan," 2019.

<sup>8</sup> Hamid, A. (2017). Agama dan kesehatan mental dalam perspektif psikologi agama. *Healthy Tadulako Journal (Jurnal Kesehatan Tadulako)*, 3(1), 1-14.

Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya manusia untuk selalu mengingat dan berserah kepada Allah SWT. Apabila manusia senantiasa berzikir dan mengingat Allah SWT, hati mereka akan tenang.

b. Fungsi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Agama dan kehidupan manusia memiliki hubungan yang unik. Sebagai sesuatu yang abstrak, agama memiliki efek nyata ada kahidupan manusia. Ajaran islam bertujuan untuk membimbing manusia untuk berperilaku mulia sejak merek masih kecil. Dengan memiliki nilai-nilai keagamaan dalam dirinya, manusia tumbuh dan berkembang secara fisik dan rohani. Ajaran islam mengarahkan, membimbing, mengajarkan, melatih, mengasuh, dan mengawasi perilaku manusia sesuai jalur yang dibenarkan oleh syariat islam. Agama memiliki fungsi atas manusia dalam:

- 1) Memberikan bimbingan hidup
- 2) Memberi pertolongan dalam kesulitan hidup
- 3) Memberi ketenangan batin.<sup>9</sup>

Melihat beberapa fungsi agama yang disebutkan di atas, jelas bahwa agama sangat penting bagi manusia untuk mejalani kehidupan mereka. Pendidikan Agama Islam (PAI) membntu orang memahami agama sebagaimana fungsinya. Proses penanaman nilai-nilai islam dan

---

<sup>9</sup> Hanif Masykur, “Eksistensi Dan Fungsi Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional” (Institut Agama Islam Salatiga, 2015), hlm. 35.

ajaran islam dilakukan dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), sehingga sangat penting bagi siswa.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI)

Tujuan dari Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya menyangkut pada pemenuhan kebutuhan siswa akan kekayaan intelektual semata, melainkan juga memberi pengalaman, penghayatan, serta implementasi ajaran Islam sebagai pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Muhammad Arifin tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan sebuah cara untuk membina dan mendasari kehidupan siswa dengan nilai-nilai syari'at Islam secara benar sesuai dengan ilmu agama. Secara umum tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat diuraikan dalam tiga aspek yaitu :<sup>10</sup>

- 1) Menyempurnakan hubungan manusia dengan Penciptanya (*mu'amalah ma' al khaliq*)
- 2) Menyempurnakan hubungan manusia dengan sesamanya (*mu'amalah ma' al makhluk*).
- 3) Menciptakan keseimbangan, keserasian, dan keselarasan antara kedua hubungan di atas sehingga terwujudnya harmonisasi keduanya di dalam pribadi masing-masing. Demikian ini bertujuan untuk mengenali diri dengan lebih baik kemudian senantiasa memperbaikinya (*mu'amalah ma' al nafsi*).

<sup>10</sup> Hanif Masykur, "Eksistensi dan Fungsi Pendidikan Agama Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional" (Institut Agama Islam Salatiga, 2015).

d. Materi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam memuat begitu banyak materi pembelajaran. Rahman menyatakan bahwa terdapat tiga materi pokok dalam PAI, yang mana ketiganya berlandaskan al-Qur'an dan hadits, yaitu ibadah, akhlak, dan akidah.<sup>11</sup>

Dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam terdapat materi tambahan. Adapun materi yang dimaksud adalah kurikulum inti dan kurikulum nasional yaitu:

1) Akidah Akhlak

Akidah Akhlak bertujuan untuk membentuk pribadi muslim yang baik. Pembelajaran akidah berfungsi untuk memperkuat keimanan, sedangkan pengajaran akhlak untuk membentuk tingkah laku siswa menjadi baik dan sesuai dengan ajaran Islam.<sup>12</sup>

2) Al-Qur'an Hadits

Al-Qur'an Hadits adalah materi pembelajaran untuk bisa memahami ayat-ayat al-Qur'an dan meneladani baginda Nabi Muhammad Saw melalui Hadits. Dengan ini diharapkan bisa menjadi pegangan dan rujukan bagi siswa.

3) Sejarah Kebudayaan Islam

---

<sup>11</sup> Abdul Rahman, "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam," Jurnal Eksis 4 (2015): hlm. 9..

<sup>12</sup> Rahmatulloh, M. R. (2023). *Implementasi Kajian Jumat Pagi Sebagai Upaya Pembinaan Akhlak Siswa Smk Al-Fattaah Boarding School Demak* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).

Sejarah kebudayaan Islam adalah materi yang tujuannya agar siswa dapat memahami sejarah perkembangan Islam sejak zaman nabi.<sup>13</sup>

#### 4) Fiqh

Diharapkan siswa dapat mengetahui dan memahami serta mampu menerapkan aturan atau hukum Islam yang termuat dalam ilmu fikih dalam kehidupan sehari-hari.<sup>14</sup>

#### e. Metode Pendidikan Agama Islam (PAI)

Metode merupakan cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai rencana.<sup>15</sup>

Metode dalam pendidikan adalah bagian yang penting termasuk dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui metode yang tepat materi yang disampaikan oleh guru dapat terserap dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) terdapat beberapa metode pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

---

<sup>13</sup> Nurdin, D. R., Kom, S., & Kom, M. (2020). Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains 4.0*, 1(2), 129-141.

<sup>14</sup> Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). Urgensi pembelajaran fiqh dalam meningkatkan religiusitas siswa madrasah. *Jurnal Al-Wijdan*, 5(2), 167-179.

<sup>15</sup> Hari Gunawan, Pendidikan Islam Kajian Teoritis Dan Pemikiran Tokoh (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 15.

## 1) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan penyampaian langsung secara lisan.<sup>16</sup>

Melalui metode ceramah pokok informasi dan permasalahan disajikan secara langsung dengan penuturan lisan oleh guru. Langkah dalam pelaksanaan metode ceramah ialah guru menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian melakukan apersepsi, menyampaikan materi secara komunikatif dan sistematis, lalu menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Kelebihan dari metode ceramah adalah mudah dalam pelaksanaannya serta materi dapat disajikan secara luas dalam waktu yang relatif singkat.

Adapun kekurangan dari metode ceramah adalah penyampaian pembelajaran yang monoton dan satu arah akan membuat siswa jenuh dan pasif dalam mengikuti pembelajaran.<sup>17</sup>

## 2) Metode Diskusi

Dalam Proses pembelajaran, metode diskusi menekankan interaksi antara guru dan sesama siswa. Jika di guakan dengan benar metode ini dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan percaya

---

<sup>16</sup> Wirabumi, Ridwan. Metode Pembelajaran Ceramah. Annual Conference On Islamic Education And Thought (Aciet), [S.L.], V. 1, N. 1, P. 105-113, Oct. 2020. Issn 2746-2781.

<sup>17</sup> Sueni, N.M. 2019. Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *Wacana : Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*. 19, 1 (Apr. 2019), 3.



diri serta mendorong mereka untuk mengeluarkan pendapat mereka sendiri.<sup>18</sup>

Langkah dalam pelaksanaan metode diskusi yaitu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian guru menyiapkan pokok permasalahan yang akan dibahas. Kelompok siswa masing-masing memberikan argumentasi dalam upaya memecahkan pokok permasalahan. Pada akhir diskusi guru menyampaikan kesimpulan hasil diskusi dan memberikan beberapa penguatan terkait permasalahan yang telah dipecahkan bersama.<sup>19</sup>

Metode diskusi memiliki kelebihan yaitu dapat memancing siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Namun kekurangannya adalah ketika proses diskusi berlangsung didominasi oleh anak-anak yang terampil dalam berkomunikasi, maka capaian tujuan pembelajaran menjadi tidak merata.

### 3) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode pembelajaran yang diterapkan untuk menyampaikan materi dengan melakukan peragaan atau demonstrasi terkait situasi, keadaan, peristiwa, atau proses yang sedang dipelajari disertai penjelasan secara lisan<sup>20</sup>.

<sup>18</sup> Tambak, S. (2015). Metode Diskusi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 12(1), 1-20.

<sup>19</sup> Vol. 12 No. 1 (2015): Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan

<sup>20</sup> Hasibuan, D. . (2022). PENGGUNAAN METODE DEMONSTRASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN, 4(1), 1–10.

Dalam memperagakan sesuatu bisa dilakukan oleh guru maupun siswa.

Langkah pelaksanaan metode demonstrasi diawali dengan pemeragaan terhadap sesuatu di hadapan kelas. Pemeragaan bisa dilakukan oleh guru maupun siswa. Namun akan lebih baik jika guru memperagakan materi pembelajaran dengan jelas di depan kelas dan siswa memperhatikan demonstrasi tersebut. kemudian siswa secara perorangan atau kelompok mempraktikkan sesuai contoh dari guru.<sup>21</sup>

Keunggulan metode demonstrasi yaitu siswa mendapat pengalaman lebih hasil dari praktik langsung atas materi yang dipelajari. Pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari juga lebih membekas karena penjelasan materi dan praktiknya dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Adapun kelemahan dari metode ini adalah terlalu memakan banyak waktu dalam penerapannya. Selain itu juga memerlukan sarana dan prasarana yang memadai.<sup>22</sup>

#### 4) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah cara mengajar guru dengan melontarkan beberapa pertanyaan kepada siswa terkait materi yang telah dipelajari dengan memperhatikan kemampuan berpikir siswa.

---

<sup>21</sup> HWN Alam - Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan ..., 2017 - jurnal.unigal.ac.id

<sup>22</sup> Nasution, M.K. (2017) Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Studi Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Kependidikan, 11(1).

Dalam pelaksanaannya, pertanyaan tidak hanya berasal dari guru melainkan bisa juga dari siswa.<sup>23</sup>

Metode tanya jawab memiliki keunggulan yaitu dapat menghidupkan suasana kelas serta interaktif. Siswa menjadi lebih fokus karena dituntut untuk memaksimalkan proses berpikir serta berani mengutarakan hasil pemikirannya. Sedangkan kelemahan metode ini yaitu kadangkala pertanyaan yang disampaikan keluar dari pokok materi sehingga pembahasan menjadi melebar dan memunculkan permasalahan baru.<sup>24</sup>

Dengan metode-metode yang telah diuraikan, tentu masih banyak metode-metode lain yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Metode mengajar disesuaikan dengan kebutuhan subjek pendidikan selaku pelaku pendidikan. Pemilihan metode mengajar yang tepat akan membantu ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Semakin banyak penguasaan guru akan metode pembelajaran yang variatif, diharapkan proses belajar mengajar berjalan aktif dan tidak membosankan sehingga siswa semangat menjalani aktivitas belajar mereka.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Nur Ahyat, "Edusiana : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam," Edusiana : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam 4, no. 1 (2017): hlm. 27.

<sup>24</sup> A Hidayat, M Sa'diyah... - Edukasi Islami ..., 2020 - jurnal.staialhidayahbogor.ac.id

<sup>25</sup> Hamdayama J. Metodologi pengajaran. Bumi Aksara; 2022 Mar 8

f. Evaluasi Pendidikan Agama Islam

Evaluasi merupakan proses kegiatan yang terencana untuk menilai objek berdasarkan pertimbangan tertentu. Sedangkan evaluasi Pendidikan Agama Islam adalah kegiatan untuk menentukan taraf kemajuan suatu pekerjaan didalam pendidikan agama Islam.<sup>26</sup>

Sedangkan menurut Abdul Majid tujuan evaluasi adalah mengumpulkan informasi yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk mengadakan pengecekan yang sistematis terhadap hasil pendidikan yang telah dicapai untuk selanjutnya dibandingkan dengan tujuan yang telah ditetapkan.<sup>27</sup>

Pelaksanaan evaluasi mencakup penilaian terhadap kemajuan belajar dalam aspek keterampilan, pengetahuan, dan sikap dari setelah mengikuti proses pembelajaran.

Tujuan evaluasi secara umum yang termasuk dalam evaluasi Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah untuk mengumpulkan informasi atau untuk mengetahui terkait taraf kemajuan yang diperoleh peserta didik selama dilakukannya proses belajar mengajar.<sup>28</sup>

Adapun beberapa hal yang mencakup dari rumusan diatas dijabarkan sebagai berikut:

---

<sup>26</sup> Rahmat, M. P. I. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Vol. 1). Bening Pustaka.

<sup>27</sup> Abdul Majid, Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 12.

<sup>28</sup> Saifulloh, A. (2017). Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (Studi Kasus di SMPN 2 Ponorogo). *Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (Studi Kasus di SMPN 2 Ponorogo)*, 1(1), 61-73.

- 1) Evaluasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui potensi peserta didik.
- 2) Evaluasi bisa digunakan sebagai cara memberi motivasi terhadap siswa agar semangat untuk melakukan aktifitas yang lebih baik lagi.
- 3) Evaluasi bisa digunakan untuk sebagai cara memberi bimbingan terhadap peserta didik.<sup>29</sup>
- 4) Untuk memberikan jalan keluar dari kesulitan yang siswa.
- 5) Untuk memberikan informasi ke orang tua, masyarakat, dan lembaga - lembaga pemerintahan terkait perkembangan dan kemajuan yang dialami peserta didik.

## 2. Gadget

### a. Pengertian gadget

Gadget diartikan sebagai sebuah perangkat mekanik atau elektronik canggih yang dapat digunakan secara praktis yang menyajikan berbagai media yang dibutuhkan dan di minati selain itu, gadget adalah media (alat) yang digunakan sebagai alat komunikasi kontemporer dengan kehadiran gadget, kegiatan komunikasi manusia semakin mudah.<sup>30</sup>

Pembaruan gadget secara keterusan menjadikan gadget ini berbeda dengan perangkat elektronik lainnya. Dengan kata lain, gadget terus

---

<sup>29</sup> Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100.

<sup>30</sup> Titin Kartiyani, Dhiah Dwi Kusumawati, and Tri Budiarti, "Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dan Deteksi Dini Gangguan Sensomotorik Serta Perubahan Postural Pada Anak," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Al-Irsyad II*, no. 1 (2020): H.87.

muncul dengan membawa teknologi baru yang membuat hidup manusia lebih mudah.

Gadget merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi komunikasi yang sangat cepat selama beberapa tahun belakangan ini. Gadget disebut juga gawai, yaitu suatu benda yang mempunyai fungsi praktis yang secara khusus di olah lebih pintar di bandingkan teknologiyang di ciptakan sebelumnya bak fungsi dasar dan sekundernya.<sup>31</sup>

Smartphone adalah gadget yang paling populer di masyarakat saat ini. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa Ketika orang berbicara tentang perangkat elektronik, istilah “ gadget “ lebih banyak merujuk pada smartphone, yang merupakan perangkat elektronik paling praktis saat ini. Salah satu gadget berkemampuan tinggi yang sangat populer di seluruh dunia adalah smartphone.<sup>32</sup>

Selain berfungsi untuk melaksanakan serta menerima panggilan, smartphone berfungsi untuk mengirim serta menerima pesan maupun berita yang dibekali fitur aplikasi yang canggih.<sup>33</sup>

Kesimpulannya adalah bahwa smartphone adalah perangkat yang paling canggih dan paling di sukai oleh masyarakat di seluruh negeri. Karena kecanggihannya, smartphone mampu menjadi perangkat

---

<sup>31</sup> Azimah Subagijo, Diet & Detoks Gadget (Jakarta Selatan: Mizan Media Utama, 2020), H. 38.

<sup>32</sup> Utama, F., & Hasmira, M. H. (2019). Bentuk Pengawasan Orang Tua Pada Anak-anak Pengguna Smartphone. *Culture & Society: Journal of Anthropological Research*, 1(1), 103-109.

<sup>33</sup> Dindin Syahudin, “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Peserta didik,” GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan 2, no. 1 (2019): H. 277.



terlaris di dunia. Selain itu, smartphone dapat membantu orang yang berkomunikasi dengan mudah, mempermudah pekerjaan mereka dan bahkan menjadi hiburan.

b. Dampak penggunaan gadget

Semua hal pasti mempunyai dua sisi yakni positif dan negatif sama halnya dengan gadget, gadget juga mempunyai dampak positif dan negatif untuk para penggunanya.<sup>34</sup>

1) Dampak Positif Penggunaan Gadget

Beberapa dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget ialah antara lain:

- a) Mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan dan informasi. Gadget berdampak terhadap kemudahan anak dalam mencari pengetahuan dengan mudah dan mengakses informasi dengan cepat melalui aplikasi yang ada di gadget tanpa perlu dipaksakan.<sup>35</sup>
- b) Melatih kreativitas anak, dalam hal ini kemajuan teknologi menciptakan beragam pengetahuan yang dapat meningkatkan kreatif dan inovatif anak sehingga terpacu untuk lebih dapat lebih berkembang.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang, M. (2022). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837-14844.

<sup>35</sup> Yunita, M. (2023). *Analisis Dampak Perilaku Sosial Peserta Didik Yang Menggunakan Handphone "(Studi Siswa Kelas V Sdn 02 Sungai Rumbai Kabupaten Muko-Muko)"* (Doctoral Dissertation, Uin Fatmawati Sukarno).

<sup>36</sup> ndiana Sunita and Eva Mayasari, *Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017), H. 57

- c) Beradaptasi dengan zaman. Salah satu dampak positifnya akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman.<sup>37</sup>
- d) Mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia dan memperluas jaringan pertemanan .<sup>38</sup>
- e) Anak yang kecanduan dan ketergantungan dengan gadget akan sulit menarik diri dari fokus terhadap hal lain, anak berpikir bahwa gadget merupakan kebutuhan utamanya sehari – hari.<sup>39</sup>

Kesimpulan yang diperoleh bahwa gadget dianggap dapat membantu segala urusan manusia, mereka juga memiliki efek negative jika di gunakan tidak sesuai dengan seharusnya. Gadget sering disalah gunakan oleh pengguna.

Dampak positif termasuk meningkatkan wawasan pengetahuan dan informasi, memudahkan komunikasi, dan melatih kreativitas anak. Sedangkan dampak negative termasuk penurunan konsentrasi

---

<sup>37</sup> Maya Ferdiana Rozalia, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar,” Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD2 5, no. 2 (2017), H. 725.

<sup>38</sup> Sunita and Mayasari, Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati, H. 56

<sup>39</sup> Wahid, A. (2023). *Analisis Self Management Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Handphone (Nomophobia) Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bondowoso* (Doctoral Dissertation, Uin Kh Achmad Siddiq Jember).

belajar, suka menyendiri atau pribadi introvert, kecanduan, gangguan Kesehatan, gangguan tidur, dan obesitas.

c. Teori Analisis dampak penggunaan gadget

Teori Interaksi Sosial (Social Interaction Theory): Teori ini meneliti bagaimana penggunaan gadget memengaruhi interaksi sosial dan hubungan interpersonal. Ini memperhatikan perubahan dalam cara individu berkomunikasi dan menjalin hubungan melalui media digital.

d. Indikator Perilaku

Dalam melakukan sebuah penulisan akan menjadi lebih mudah bilamana ada indikator ataupun pengukurannya yang bertujuan untuk mempermudah dan memperjelas sebuah penulisan.<sup>40</sup>

Menurut kamus oxford indikator merupakan suatu petunjuk atau tanda yang menunjukkan dengan bagaimanakah sesuatu keadaan atau kondisi berubah-ubah. Pengukuran perilaku anak melalui observasi untuk menunjukkan keadaan yang akan ditarik kesimpulan.

Jadi maksudnya indikator perilaku merupakan variabel yang membantu dalam mengukur perubahan-perubahan yang terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun indikator perilaku sebagai berikut:

1) Tindakan berakhir pada dirinya sendiri

<sup>40</sup> Yunita, M. (2023). *ANALISIS DAMPAK PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK YANG MENGGUNAKAN HANDPHONE* "(Studi Siswa Kelas V SDN 02 Sungai Rumbai Kabupaten Muko-Muko)" (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).

- 2) Tindakan itu lahir secara alami
- 3) Tindakan itu menghasilkan positif dan negatif tergantung apa yang ditangkap.<sup>41</sup>

Bloom membedakan perilaku dalam tiga domain perilaku yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ada tiga ranah perilaku, diantaranya:

- a. Pengetahuan Merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang.<sup>42</sup>
- b. Sikap Merupakan reaksi kesiapan ataupun kesediaan untuk bertindak yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek.
- c. Tindakan Merupakan berbagai kecenderungan untuk bertindak dari segi praktiknya.

Aspek Perilaku	Indicator
Waktu yang dihabiskan	Jumlah total waktu yang dihabiskan anak menggunakan gadget setiap hari atau setiap minggu. <sup>43</sup>

<sup>41</sup> Yunita, M. (2023). *ANALISIS DAMPAK PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK YANG MENGGUNAKAN HANDPHONE* "(Studi Siswa Kelas V SDN 02 Sungai Rumbai Kabupaten Muko-Muko)" (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).

<sup>42</sup> Syarifudin, M. (2014). *Hubungan Tingkat Pengetahuan Dengan Sikap Terhadap Program Keluarga Berencana Pada Pasangan Usia Subur di Desa Kepuhrejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri)

<sup>43</sup> American Academy of Pediatrics. (2016). "Media and Young Minds."

Kualitas Tidur	Perubahan dalam pola tidur anak, terutama jika penggunaan gadget terjadi menjelang waktu tidur. <sup>44</sup>
Interaksi sosial	Perubahan dalam tingkat keterlibatan sosial anak di lingkungannya.  Berkurangnya interaksi sosial langsung dengan teman sebayanya. <sup>45</sup>
Kemampuan Bahasa dan Komunikasi	Perkembangan kemampuan berbicara, komunikasi, dan kemampuan bahasa lainnya.
Perkembangan Motorik	Perkembangan keterampilan motorik halus dan kasar. <sup>46</sup>
Perilaku dan Konsentrasi	Kemampuan anak untuk mempertahankan perhatian dan konsentrasi pada tugas-tugas di luar penggunaan gadget. <sup>47</sup>

<sup>44</sup> Saifullah, M. O. H. (2018). *Hubungan penggunaan gadget terhadap pola tidur pada anak sekolah di UPT SDN Gadingrejo II Pasuruan* (Doctoral dissertation, Fakultas Keperawatan).

<sup>45</sup> Radesky, J. S., et al. (2016). "Patterns of Mobile Device Use by Caregivers and Children During Meals in Fast Food Restaurants."

<sup>46</sup> Penghambatan perkembangan motorik kasar.

Sumber: Hinkley, T., et al. (2012). "Preschool Children and Physical Activity: A Descriptive Study of Movement Behaviors."

<sup>47</sup> Isnawati, R. (2020). *Cara Kreatif Dalam Proses Belajar (Konsentrasi Belajar pada Anak Gejala Gangguan Pemusatan Perhatian (ADD))*. Jakad Media Publishing.

Perilaku Agresif atau Emosional	Perubahan dalam perilaku anak, termasuk tanda-tanda agresi atau perubahan emosional yang tidak biasa. <sup>48</sup>

Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. Yaitu dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara.<sup>49</sup> Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget nya, tetapi fungsi orangtua. Peralnya gadget hanya sebagai salah satu saran untuk mengedukasi anak.

### **Penelitian Terkait**

1. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurbroto, Banyumanik, peneliti

<sup>48</sup> Ayuningtyas, I. P. I. (2017). Penerapan strategi penanggulangan penanganan PTSD (post traumatic stress disorder) pada anak-anak dan remaja. In *Proceedings International Conference* (pp. 47-56).

<sup>49</sup> Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556623.

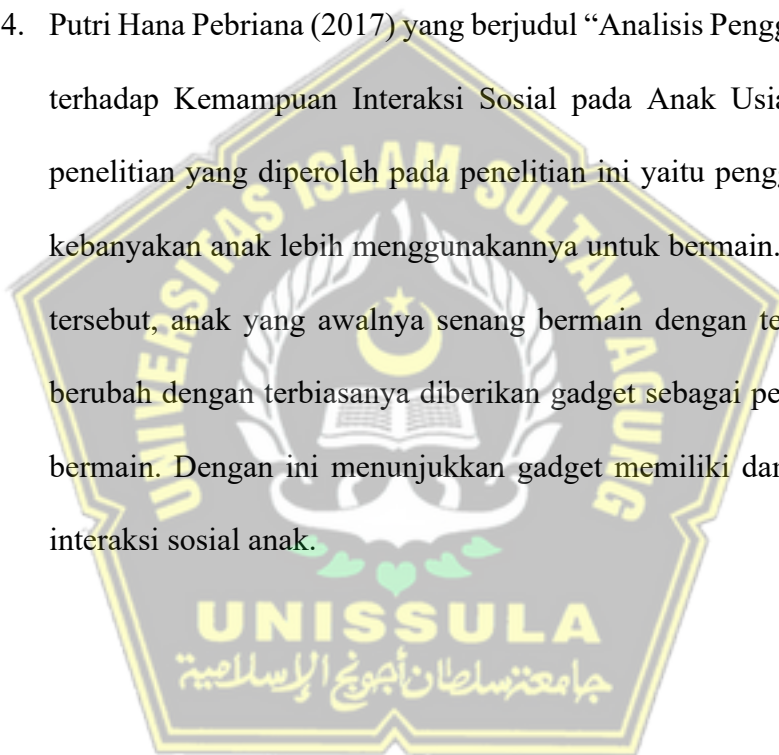


Meta Anindya Aryanti Gunawan, yaitu menjelaskan tentang pada saat ini anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah sosialemosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orang tua, anak sulit diatur, dan perilaku agresif. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu gadget. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

2. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Kristen Imanuel Tahun Ajaran 2014-2015, Pontianak, Peneliti Yulia Trinika, yaitu menjelaskan tentang lamanya penggunaan gadget 30 menit hingga 5 jam perhari. Ini menyebabkan 170 anak, sebanyak 61 anak yang menurut pengamatan orang tua dirumah, anak lebih menyenangi menggunakan gadgetnya dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah.
3. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung), peneliti M. Hafiz Al-Ayouby, yaitu menjelaskan tentang anak usia dini sering menggunakan gadget pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini terlalu senang menggunakan gadget yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif. Sebagian besar anak usia dini menggunakan gadget hanya untuk

bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas lingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

4. Putri Hana Pebriana (2017) yang berjudul “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain. Dengan ini menunjukkan gadget memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Definisi Konseptual**

Analisis dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di desa Karanganyar Gunung, Kecamatan Candisari" menggambarkan sebuah konsep yang melibatkan penelitian tentang dampak pemanfaatan perangkat elektronik (gadget) terhadap pertumbuhan sosial anak-anak usia dini di sekitar Desa Karanganyar Gunung, Kecamatan Candisari. Konsep ini melibatkan analisis yang konseptual dengan fokus pada:

1. Penggunaan gadget: Perangkat elektronik yang termasuk dalam kategori gadget, seperti smartphone, tablet, dan komputer, yang digunakan oleh anak-anak usia dini.

Definisi oprasional yang penulis maksud adalah penggunaan gadget oleh anak usia dini di desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari.

2. Perkembangan sosial: Pertumbuhan sosial yang melibatkan aspek-aspek seperti komunikasi, interaksi sosial, empati, dan kemampuan social.

Definisi oprasional yang penulis maksud adalah perkembangan social anak usia dini di desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari.

3. Anak usia dini: Penduduk yang berusia antara 1 hingga 5 tahun, yang merupakan kategori umur yang sangat penting dalam proses pertumbuhan sosial.

Definisi Oprasional yang di maksud penulis yaitu anak yang berusia 1 hingga 5 tahun di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari.

#### **1. Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu: prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu

data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan. Dalam hal demikian maka pendekatan ini terkait erat dengan pengamatan-berperan serta.<sup>1</sup>

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.<sup>2</sup> Penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data dalam keadaan yang sewajarnya, mempergunakan cara bekerja yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggung jawabkan, sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya atau serangkaian kegiatan atau proses menjangkau data/informasi yang bersifat sewajarnya.<sup>3</sup>

Lokasi penelitian adalah Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah perkembangan sosial anak usia dini.

## **B. Aspek Penelitian**

Aspek dalam penelitian tentang analisis dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini meliputi sebagai berikut :

---

<sup>1</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, XXXVI (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 26.

<sup>2</sup> Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.

<sup>3</sup> Fitrah, M. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher).

## 1. Interaksi sosial

Pola interaksi sosial mencakup berbagai dalam hubungan antar individu. Ini melibatkan kemampuan berkomunikasi verbal dan kemampuan berkomunikasi non verbal.<sup>4</sup>

Indikator : kemampuan berkomunikasi verbal

## 2. Empati

Aspek empati pada anak mencakup kemampuan mereka untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain. Ini melibatkan respon terhadap kebutuhan orang lain.<sup>5</sup> Orang tua dan lingkungan berperan penting dalam membantu anak mengembangkan kemampuan empati mereka seiring waktu.

Indicator : Respon terhadap kebutuhan orang lain.

## 3. Self-regulation

Aspek regulation atau regulasi diri mencakup kemampuan seseorang untuk mengelola dan mengendalikan perilaku dan emosi mereka sendiri. Ini melibatkan tentang kemampuan anak mengelola emosi. Self-regulation juga terlibat dalam control diri saat anak menggunakan gadget.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Ulfah, Z., & Saleh, K. (2019). Pengembangan Bahasa Usia Dini: Analisis Kemampuan Bercerita Anak.

<sup>5</sup> Pramujiono, A., Suhari, S. H., Rachmadtullah, R., Indrayanti, T., & Setiawan, B. (2020). *Kesantunan Berbahasa, Pendidikan Karakter, Dan Pembelajaran Yang Humanis*. Indocamp.

<sup>6</sup> Rosalina, A. (2019). *Storytelling Untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning (Srl) Pada Siswa Sekolah Dasar (Sd)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).

Indicator : kemampuan mengelola emosi dan kontrol diri dalam menggunakan gadget.

#### **4. Lingkungan sosial**

Lingkungan sosial anak mencakup konteks di sekitar mereka yang memengaruhi perkembangan sosial anak. Ini melibatkan orangtua atau keluarga dan pengaruh media sosial.

Indicator : keterlibatan orang tua dan pengaruh media social

#### **5. Keamanan dan Kesehatan**

Aspek keamanan dan Kesehatan pada anak sangat penting untuk memastikan pertumbuhan dan perkembangannya yang sangat optimal. Keamanan dan Kesehatan ini melibatkan waktu tidur yang teratur .

Indicator : waktu Tidur anak

### **C. Sumber Data**

Data merupakan hasil pencatatan Penulis, baik berupa fakta maupun angka. Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari data yang diperoleh. “Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lainlain”.<sup>7</sup>

Adapun sumber yang Penulis gunakan dalam menyusun Skripsi dikelompokkan menjadi dua yakni sumber primer dan sumber sekunder.

#### **1. Sumber Premier**

Sumber primer adalah data yang diperoleh dari pelaku peristiwa itu sendiri, dengan pertanyaan yang bersifat umum yang bertujuan untuk

<sup>7</sup> Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 157.



mengungkap data.<sup>8</sup> Adapun yang dimaksud dari data primer adalah data yang berbentuk verbal atau kata-kata yang diungkapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subjek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variabel yang diteiti. Berdasarkan kutipan di atas, maka sumber data primer dalam penelitian ini yaitu orang tua yang memiliki anak usia dini (usia 1-5 tahun) sebanyak 5 (lima) orang di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari.

## 2. Sumber Sekunder

Sumber sekunder dapat disebut juga dengan sumber tambahan atau sumber penunjang. Sumber sekunder adalah sumber data yang tidak langsung dalam memberikan data pada pengumpulan data, misalnya dalam bentuk dokumen atau lewat orang lain.<sup>9</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah saudara, tetangga yang berjumlah 5 orang dan refrensi buku-buku tentang perkembangan sosial anak usia dini (usia 1-6 tahun).

## D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar yang ditetapkan.

<sup>8</sup> Haris Herdiansyah, Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif (Jakarta: Rajawali Press, 2013), 104.

<sup>9</sup> Nanang Martono, Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 114.

Dalam rangka untuk memperoleh data yang alami dan obyektif dilokasi penelitian, hendaklah seorang penulis menggunakan bermacam-macam metode pengumpulan data untuk mencapai tujuan penelitian tersebut. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan maka penulis menggunakan metode sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan.<sup>10</sup> Jadi wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan dialog atau tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan atau informasi.

Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara mendalam, yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka anatar pewawancara dengan informan dengan menggunakan pedoman wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.<sup>11</sup>

Wawancara dilakukan kepada sumber primer, yaitu orang tua yang mempunyai anak usia dini (usia 1-6 tahun) di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari. Data-data yang diperoleh diharapkan dari wawancara

---

<sup>10</sup> Haris Herdiansyah, Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif, 29. 33 Juliansyah Noor, Metod

<sup>11</sup> Haris Herdiansyah, Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif, 29. 33 Juliansyah Noor, Metod

mendalam tersebut yaitu: data pengaruh penggunaan gadget dan anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari.

## 2. Observasi

Metode observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena, dan fakta empiris yang terkait dengan masalah dalam penelitian.<sup>12</sup>

Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini.

## 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk tes atau artefak. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, dan foto.<sup>13</sup>

Metode ini digunakan untuk mencari data tentang profil Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari, visi, misi, keadaan penduduk, dan struktur organisasi pemerintahan.

## E. Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses Analisa dalam mencari secara sistematis data dari hasil pengumpulan data baik berupa, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan kemudian data tersebut diorganisasikan

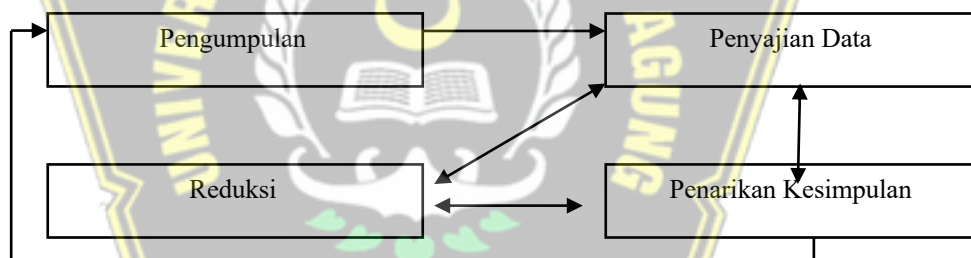
<sup>12</sup> Musfiqon, Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), 120.

<sup>13</sup> Musfiqon, Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), 120.

kedalam kategori, dijabarkan kedalam unit-unit, dilakukan sintesa, disusun kedalam suatu pola, dipilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan terakhir dibuat kesimpulan sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh diri sendiri ataupun orang lain.<sup>14</sup>

Pada penelitian kali ini metode dalam analisis data akan menggunakan model analisis interaktif (interactive model of analysis). Miles dan Huberman berpendapat bahwasannya model ini memiliki 3 komponen analisis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dikerjakan dalam bentuk interaktif pada proses pengumpulan data (data collecting) sebagai siklus.

Penjelasan uraian di atas bisa dilihat pada skema berikut.



Adapun langkah-langkah data dengan metode Miles dan Huberman sebagai berikut.

Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif, yaitu analisa yang mendasarkan pada adanya hubungan semantik antarmasalah penelitian. Analisis kualitatif dilaksanakan dengan tujuan agar peneliti mendapatkan makna data untuk menjawab masalah penelitian. Oleh karena itu, dalam analisis kualitatif data-data yang terkumpul perlu

<sup>14</sup> Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2015).

disistematisasikan, distrukturkan, disemantikkan, dan disintesisikan agar memiliki makna yang utuh.

Analisis data dalam penelitian kualitatif Model Miles and Huberman ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah analisis jawaban yang diwawancarai. Bila kurang memuaskan setelah jawaban di analisis, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu. Model lapangan ini menganalisis secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Sehingga peneliti benar-benar mendapat hasil yang sesuai dengan fakta lapangan tanpa adanya rekayasa. Aktivitas dalam analisis data yaitu menggunakan data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Langkah-langkah analisis yaitu:

### **1. Reduksi data**

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya nanti bila diperlukan.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencatat dan merangkum data, kemudian akan memilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian akan membuang hal-hal yang tidak penting.

### **2. Penyajian data**

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun sehingga mempermudah untuk memahami apa yang sedang terjadi, serta merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Berdasarkan keterangan di atas, maka penelitian akan menyajikan data yang berbentuk uraian dan memiliki hubungan antar kategori yang sedang dibahas dalam bentuk teks naratif.

### **3. Kesimpulan**

Tahapan ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan ini akan diikuti dengan adanya bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian di lapangan. Verifikasi data dimaksudkan untuk penentuan data terakhir dari keseluruhan proses tahapan analisis sehingga keseluruhan permasalahan mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap pertumbuhan sosial anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari dapat terjawab sesuai dengan data dan permasalahannya.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini penelitian menggunakan *concluding drawing/verifikation* untuk mengambil kesimpulan yang masih bersifat sementara dalam penelitian dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.



## F. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk mengetahui kreadibilitas data yang dikumpulkan selama penelitian. Teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi data. Triangulasi data yaitu teknik yang lebih mengutamakan efektifitas hasil penelitian.<sup>15</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu menggunakan kata-kata, hal ini bisa dipengaruhi oleh kredibilitas informannya, waktu pengungkapan, kondisi yang dialami. Maka peneliti perlu melakukan triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Sehingga ada triangulasi dari sumber dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber Triangulasi sumber untuk mengkaji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Berdasarkan pada keterangan di atas maka peneliti bermaksud menggali data tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak, dampak negatif dan positif menggunakan gadget bagi anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Adapun untuk mencapai kepercayaan tersebut, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :
  - a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.

---

<sup>15</sup> Juliansyah Noor, 141.

- b. Membandingkan apa yang dikatakan oleh orang tua dengan apa yang dikatakan oleh anak.
  - c. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.
2. Triangulasi Waktu Waktu juga dapat mempengaruhi kredibilitas data. Jadi pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam waktu atau situasi yang berbeda.<sup>16</sup>

Berdasarkan teknik di atas, maka dalam penelitian ini, Penulis membandingkan data yang diperoleh dari sumber primer, dengan data yang diperoleh dari sumber sekunder. Dalam hal ini Penulis membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan anak, dengan data yang diperoleh dari wawancara dengan orang tua. Selain itu Penulis juga membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan data yang diperoleh dari observasi, dan dokumentasi, sehingga diketahui kesesuaian data hasil wawancara dengan fakta di lapangan.

---

<sup>16</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), 274.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Desa**

###### **Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari.**

Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa orang tua di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari tentang pemberian arahan - arahan kepada anak ketika menggunakan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering digunakan anak. Pertama, menurut Ibu dewi dan sekar dewi betari (6 tahun) bahwa “ setiap kali anak menggunakan gadget atau menggunakan dengan durasi yang terlalu lama maka saya memberikan arahan dan nasihat - nasihat kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu vidio dan youtube”.

Kedua, pendapat dari Ibu Imroatun Hasanah dan Muhammad Zaki Al Ihsan (5 tahun) mengatakan “ bahwa arahan-arahan serta pemilihan konten atau aplikasi yang akan di gunakan oleh anak selalu saya pantau dan memberi nasihat pelan-pelan supaya anak mudah memahami nasehat yang diberikan oleh orang tua. Aplikasi yang sering gunakan oleh anak yaitu game dan youtube”.<sup>1</sup>

Ketiga, pendapat dari Ibu Tri suwarni mengatakan “tidak, karena saya berikan gadget kepada anak tidak setiap saat ataupun saat dia

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara dari ibu Imroatun hasanah pada 10 januari 2024 pikul 11.25 WIB

merengek memintanya. Gadget saya berikan ketika merasa sudah jarang sekali tidak memberikannya baru saya berikan gadget tersebut dan dengan durasi yang tidak terlalu lama. Dengan cara tersebut, maka memungkinkan anak tidak kecanduan gadget yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak”.<sup>2</sup>

Keempat, pendapat dari Ibu Ismiatun mengatakan “gadget bukan penghambat perkembangan sosial karena ketika anak bermain gadget terkadang masih merespon ketika di ajak mengobrol, dengan durasi penggunaan yang tidak terlalu lama maka kemungkinan tidak mengganggu perkembangan sosial anak. Media yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak selain gadget yaitu televisi”.<sup>3</sup>

Kelima, pendapat dari Ibu Pita Loka mengatakan “anak sering menghabiskan waktunya bermain dirumah maka jika dia mulai bosan dengan mainan lainnya maka ia akan beralih ke gadget. Sedangkan media bermain selain gadget yang paling diminati yaitu televisi. Ketika sudah idepan televisi menonton film kartun favorit, maka anak tidak mau di palingkan ke media permainan yang lainnya”.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dari pendapat 5 orangtua diatas bahwa pengaruh perkembangan sosial anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh gadget saja. Masih ada media-media lain yang juga dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan

---

<sup>2</sup> Hasil wawancara kepada ibu tri pada 10 Januari 2024 pukul 14.00 WIB

<sup>3</sup> Hasil wawancara kepada ibu Ismiatun pada 10 Januari 2024 pukul 20.15 WIB

<sup>4</sup> Hasil wawancara kepada ibu pita pada 11 Januari 2024 pukul 10.45 WIB

sosial yaitu televisi. Televisi pada umumnya hanya sekedar media hiburan dan informasi, tidak hanya sampai disitu saja.

Gadget dan televisi sama-sama mempunyai dampak positif dan negatif, jika keduanya digunakan tanpa pengawasan dari orang tua dan dengan durasi yang melampaui batas maka kemungkinan besar mempunyai dampak negatif bagi penggunanya terutama anak-anak. Berdasarkan penyajian data di atas melalui hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari ini sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting, dikarenakan orang tua sebagai agen pendidikan pertama terhadap anak-anak pada masa pertumbuhan. Pengawasan penggunaan gadget terhadap anak sangatlah penting, dikhawatirkan anak bisa menyalahgunakan gadget atau menonton konten-konten yang bukan seusianya.

Seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekan kepada teman-temannya dan anak menjadi sedikit lebih arogan.

Disinilah tugas orang tua sebagai pembimbing serta memilah konten-konten yang sesuai dengan usianya. Orangtua harus benar-benar memberikan pengarahan kepada anaknya mengenai dampak buruknya penggunaan gadget, karena apabila disalah gunakan akan membawa

dampak yang buruk bagi perkembangan sosial anak tersebut. Pendapat saudara terdekat anak-anak usia dini di Deasa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari yaitu.

Pendapat pertama, dari Ibu Tri Suparni yaitu: “anak usia dini sudah mulai menggunakan gadget, ini dikarenakan saudara saya bahkan tetangga-tetangga saya yang mempunyai anak usia dini sudah menggunakan gadget. Penggunaan gadget pada usia yang masih dini dapat menimbulkan afek negatif pada anak yang masih dalam masa tumbuh dan berkembang”.<sup>5</sup>

Kedua, pendapat dari Nur Sailah yaitu : “anak usia dini dilingkungan rumah dan saudara-saudara saya yang mempunyai anak usia dini sudah mulai menggunakan gadget. Gadget yang digunakan oleh anak-anak hanya untuk sekedar bermain seperti bermain game, membuka youtube dan vidio dengan durasi yang bervariasi”.<sup>6</sup>

Ketiga, pendapat dari Bapak Roni yaitu : “ anak-anak dilingkungan rumah dan saudara-saudara saya yang mempunyai anak usia dini sudah menggunakan gadget. Gadget yang sering digunakan oleh anak-anak yaitu milik orang tuanya. Gadget digunakan hanya untuk bermain saja, terkadang digunakan untuk belajar atau sebagai media belajar tetapi jarang sekali”<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan ibu Tri pada 10 Januari 2024

<sup>6</sup> Wawancara dengan ibu Nur Sahilah pada 11 Januari 2024

<sup>7</sup> Wawancara dengan bapak Roni pada 11 Januari 2024



## 2. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Desa Karanganyar Gunung

Berdasarkan dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung tentang apakah anak usia dini mempunyai perilaku sosial yang berbeda ketika sudah mulai mengenal gadget?.

Pertama, menurut Ibu Sarmini mengatakan “anak-anak yang usianya masih 5 tahun pada umumnya aktif bermain diluar rumah bersama teman-temannya, mulai mengenal dan berinteraksi dengan orang-orang yang baru. Hal ini dikarenakan supaya anak mempunyai perkembangan sosial dan emosional yang sebagaimana semestinya. Ketika anak saya sudah mulai mengenal gadget menjadi jarang sekali keluar bermain bersama temantemannya, lebih sering bermain di dalam rumah dan terkadang kurang merespon ketika orang tuanya memanggil”.<sup>8</sup>

Kedua, pendapat dari Ibu Imroatus Solikhah mengatakan “hal ini dikarenakan ketika anak saya bermain gadget itu tidak bisa diganggu sama sekali, ketika saya mengajak ngobrol atau saya alihkan perhatian supaya mau bermain permainan lainnya diluar rumah anak tersebut tidak mau dan hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan saya sesekali saja. Apabila anak saya merasa terganggu bermain gadget maka dia akan

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan ibu Sarmini pada 12 Januari 2024

pindah mencari tempat yang merasa dia lebih aman, seperti pindah dikamar, diruangan televisi dan lain sebagainya”.<sup>9</sup>

Ketiga, pendapat dari Ibu Tri suwarni mengatakan “karena saya berikan gadget kepada anak tidak setiap saat ataupun saat dia merengek memintanya. Gadget saya berikan ketika merasa sudah jarang sekali tidak memberikannya baru saya berikan gadget tersebut dan dengan durasi yang tidak terlalu lama. Dengan cara tersebut, maka memungkinkan anak tidak kecanduan gadget yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak”.<sup>10</sup>

Keempat, pendapat dari Ibu Ismiatun mengatakan “gadget bukan penghambat perkembangan sosial karena ketika anak bermain gadget terkadang masih merespon ketika di ajak mengobrol, dengan durasi penggunaan yang tidak terlalu lama maka kemungkinan tidak mengganggu perkembangan sosial anak. Media yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak selain gadget yaitu televisi”.<sup>11</sup>

Kelima, pendapat dari Ibu Pita Loka mengatakan “anak sering menghabiskan waktunya bermain dirumah maka jika dia mulai bosan dengan mainan lainnya maka ia akan beralih ke gadget. Sedangkan media bermain selain gadget yang paling diminati yaitu televisi. Ketika sudah didepan televisi menonton film kartun vavorit, maka anak tidak mau di palingkan ke media permainan yang lainnya”.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan ibu imrotun hasanah pada 10 Januari 2024

<sup>10</sup> Wawancara dengan ibu Tri pada 10 Januari 2024

<sup>11</sup> Wawancara dengan Ismiaun pada 10 Januari 2024

<sup>12</sup> Wawancara dengan ibu pita pada 11 Januari 2024

Berdasarkan hasil wawancara dari pendapat 5 orangtua diatas bahwa pengaruh perkembangan sosial anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh gadget saja. Masih ada media-media lain yang juga dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan sosial yaitu televisi. Televisi pada umumnya hanya sekedar media hiburan dan informasi, tidak hanya sampai disitu saja.

Gadget dan televisi sama-sama mempunyai dampak positif dan negatif, jika keduanya digunakan tanpa pengawasan dari orang tua dan dengan durasi yang melampaui batas maka kemungkinan besar mempunyai dampak negatif bagi penggunaanya terutama anak-anak.

Berdasarkan penyajian data di atas melalui hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting, dikarenakan orang tua sebagai agen pendidikan pertama terhadap anak-anak pada masa pertumbuhan. Pengawasan penggunaan gadget terhadap anak sangatlah penting, dikhawatirkan anak bisa menyalahgunakan gadget atau menonton konten-konten yang bukan seusianya.

Seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekan kepada teman-temannya dan anak menjadi sedikit lebih arogan. Disinilah tugas orang tua sebagai pembimbing serta memilah konten-konten yan

sesuai dengan usianya. Orangtua harus benar-benar memberikan pengarahan kepada anaknya mengenai dampak buruknya penggunaan gadget, karena apabila disalah gunakan akan membawa dampak yang buruk bagi perkembangan sosial anak tersebut. Pendapat saudara terdekat anak-anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung yaitu.

Pendapat pertama, dari Ibu Tri Suparni yaitu: “iya, anak usia dini sudah mulai menggunakan gadget, ini dikarenakan saudara saya bahkan tetangga-tetangga saya yang mempunyai anak usia dini sudah menggunakan gadget. Penggunaan gadget pada usia yang masih dini dapat menimbulkan afek negatif pada anak yang masih dalam masa tumbuh dan berkembang”.

Kedua, pendapat dari Nur Sailah yaitu : “iya, anak usia dini dilungkungan rumah dan saudara-saudara saya yang mempunyai anak usia dini sudah mulai menggunakan gadget. Gadget yang digunakan oleh anak-anak hanya untuk sekedar bermain seperti bermain game, membuka youtube dan vidio dengan durasi yang bervariasi”.

Ketiga, pendapat dari Bapak Roni yaitu anak-anak dilungkungan rumah dan saudara-saudara saya yang mempunyai anak usia dini sudah menggunakan gadget. Gadget yang sering digunakan oleh anak-anak yaitu milik orang tuanya. Gadget digunakan hanya untuk bermain saja, terkadang digunakan untuk belajar atau sebagai media belajar tetapi jarang sekali digunakan. Durasi pemakaian gadget oleh anak-anak sangat bervariasi, antara 30-45 menit sekali pemakaian”.

Keempat, pendapat dari Bapak Wahid yaitu kebanyakan anak usia dini sudah mulai menggunakan gadget. Penggunaannya sangat beragam tetapi mayoritas hanya digunakan untuk bermain game, membuka vidio dan youtube. Orang tua juga sering memberikan nasehat dan arahan-arahan supaya tidak menyalahgunakan keti

ka bermain gadget.

Kelima, pendapat dari Ibu Rofikoh anak usia dini kebanyakan sudah menggunakan gadget. Gadget yang digunakan anak usia dini hanya untuk bermain. Penggunaan gadget dengan durasi yang melebihi waktu yang ditentukan dapat memberikan dampak buruk bagi penggunanya. Sebagai orang tua harus lebih memperhatikan anaknya ketika menggunakan gadget, supaya tidak disalhgunakan ke dalam hal-hal yang tidak baik.

Berdasarkan hasil wawancara dari 5 saudara anak usia dini bahwa mayoritas anak usia dini sudah menggunakan gadget. Gadget yang digunakan yaitu milik orang tuanya, orang tua belum memfasilitasi gadget sendiri kepada anak. Orang tua memberikan gadgetnya ketika anak memintanya untuk bermain dengan durasi rata-rata yang kurang dari satu jam. Jika anak menggunakannya terlalu lama maka orang tua memberikan nasihat serta arahan-arahan supaya anak lambat laun paham akan dampak buruknya penggunaan gadget jika terlalu lama digunakan.

## B. Pembahasan

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton video. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tuanya atau melihat video pembelajaran.

Pemberian nasihat dan pengertian terhadap anak harus disampaikan secara perlahan dan bertahap. Karena anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental pada kehidupan selanjutnya.

Gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Pada



mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajua zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fiturfitur yag ada didalam nya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Sedangkan perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berpetilakuyang sesuai tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku.

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial. Semua hal pasti mempunyai dua sisi yakni positif dan negatif sama halnya dengan gadget, gadget juga mempunyai dampak positif dan negatif untuk para penggunanya.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang, M. (2022). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837-14844.

### Dampak Positif Penggunaan Gadget

Beberapa dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran bagi anak maka dapat disimpulkan bahwa gadget ini merupakan teknologi yang dapat membantu sarana proses pembelajaran bagi anak usia dini dalam melakukan aktifitas yang anak sukai. Melalui proses yang dilalui kesenangan tersebut maka dapat menambah motivasi anak dalam belajar berbagai hal.

Gadget juga berdampak negative yang cukup besar bagi anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi menyebabkan anak – anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di depan gadget tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman temannya seumuran mereka maupun dengan anggota keluarganya. Hal ini tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkebangannya tumbuh anak. Selain itu terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.

Kesimpulan yang diperoleh bahwa gadget yang dianggap bisa memudahkan segala urusan manusia faktanya juga mempunyai beberapa

dampak negatif apabila dipakai ataupun digunakan tidak sesuai dengan yang seharusnya. Gadget kerap kali disalahgunakan oleh para penggunanya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan dari dampak positif tersebut menambah wawasan pengetahuan dan informasi, mempermudah komunikasi, melatih kreativitas anak dampak negative tersebut antara lain: penurunan konsentrasi belajar, suka menyendiri atau pribadi introvert, kecanduan, gangguan kesehatan, gangguan tidur dan obesitas. memberikan dampak positif dan negatif bagi anaknya. Tergantung bagaimana orang tua menyikapi perkembangan karakter anaknya.<sup>14</sup>



---

<sup>14</sup> Nafaida, R. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57-61.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

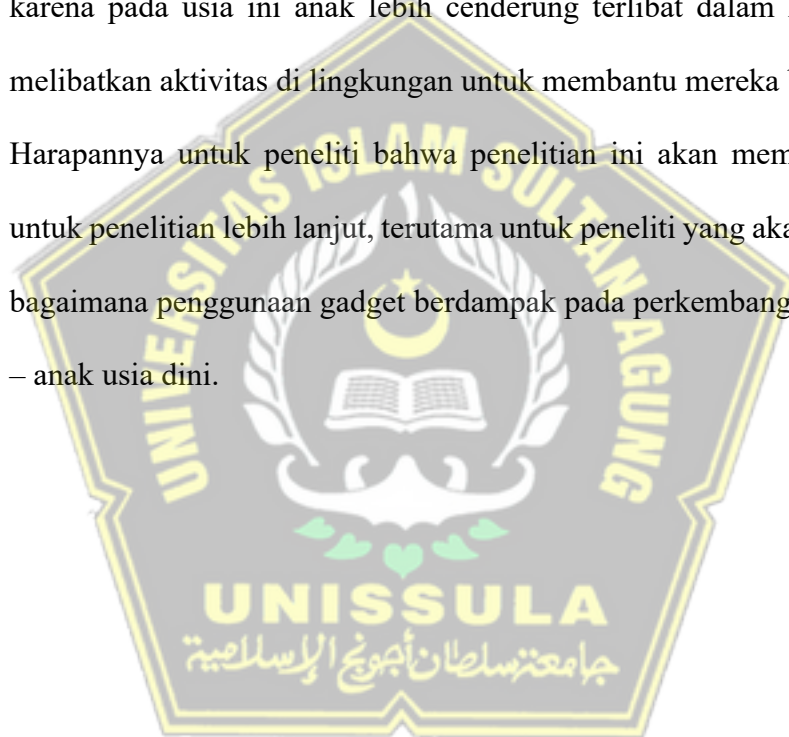
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari sangat beragam, dengan durasi rata – rata kurang lebih satu jam setiap hari untuk permainan, video kartun, dan video youtub. Penggunaan perangkat elektronik pada anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari berdampak pada perkembangan sosial mereka. Misalnya, jika perangkat tersebut di salah gunakan, anak tersebut akan mempraktekan dengan teman – temannya dan menjadi sedikit arogan.
2. Studi menunjukan bahwa gadget bukan satu satunya factor yang memengaruhi perkembangan sosial anak usia dini di desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari. Televisi merupakan media lain yang dapat memengaruhi perkembangan sosial anak usia dini.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua Diharapkan orang tua lebih selektif dalam mainan kepada anak mereka terutama Ketika mereka memberikan izin untuk bermain perangkat elektronik. Orang tua harus tegas dan membantu anak – anak membatasi penggunaan gadget dan jangka waktu agar tidak mengganggu perkembangan mereka, terutama perkembangan sosial anak. Tidak disarankan untuk menggunakan gadget pada anak di bawah usia enam tahun karena pada usia ini anak lebih cenderung terlibat dalam kegiatan yang melibatkan aktivitas di lingkungan untuk membantu mereka bersosialisasi.
2. Harapannya untuk peneliti bahwa penelitian ini akan memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut, terutama untuk peneliti yang akan menyelidiki bagaimana penggunaan gadget berdampak pada perkembangan sosial anak – anak usia dini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmad dan Munawar Sholeh, Psikologi Perkembangan, Jakarta :PT Rineka Cipta, 2005.
- Achmad Juantika dan Mubiar Agustin, Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja, Bandung : PT Refika Aditama, 2011.
- Aisyah Anggraeni dan Hendrizal, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA, Jurnal PPKN dan Hukum, Padang :
- FKIP Universitas Bung Hatta Padang, No. 1, Vol. 13 April 2018.
- Agus Dariyo, Psikologi perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama, Bandung : PT Refika Aditama, 2007.
- Atien Nur Chamidah, Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak, Jurnal Pendidikan Khusus, Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar
- Biasa FIP UNY, No. 2, Vol. 5 November 2009.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, Metodologi Penelitian, Jakarta : Bumi Aksara, 2012.
- Desmita, Psikologi Perkembangan, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Elizabeth B. Hurlock, Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Jakarta : Erlangga, 2010.
- Fitrica Syafitri, “Memahami Perkembangan Psikologis Keagamaan Anak Usia Dini”, Jurnal Of Early Childhood Islamic Education, Bengkulu : IAIN Bengkulu , No. 1, Vol. 2 Juli 2018.
- Hastuti, Psikologi Perkembangan Anak, Jakarta : PT Suka Buku, 2012.
- Idad Suhada, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Juliansyah Noor, Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertai, Dan Karya Ilmiah, Jakarta : Kencana, 2011.
- Lexy J. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, XXXVI, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017.



- Masganti sit, Psikologi Perkembangan Anak Usia dini Jilid I, Medan : Perdana Publishing, 2015.
- Morrison, Andy Corry W, dan Farid Hamid, Metode Penelitian Survei, Jakarta : Pemada Media Grub, 2012.
- Sawari, S. S., Muflihin, A., & Madrah, M. Y. (2022). URBAN SOCIETY ' S PERCEPTION OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AND ITS IMPLICATIONS FOR CURRICULUM DEVELOPMENT IN THE ERA OF SOCIETY 5 . 0. <https://doi.org/10.32332/akademika.v27i2.5805>
- Tjahjono, A. B., & Makhsun, T. (2019). Motivasi Belajar: Problematika Pendidikan Agama Islam Motivation to learn : The Problem of Islamic Education.
- Mufida, Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender, Yogyakarta : UIN Malang Press, 2008.
- 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.
- Nurhaeda, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu", Early Childhood Education Indonesian Journal, Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu, No. 2 Vol. 1
- Nur Afini Khafsoh, Imam Yudhianto Soetopo, dan Mahfudz Daroini, Pemanfaatan Gadget Dalam Memaksimalkan Pelayanan Masyarakat, Jurnal Administrasi Publik, Madiun : IJPA, No. 1 Vol. 3 Juni 2017.
- Okky Rachma Fajrin, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, Jurnal Idea Societa, Gresik: SDNU-1 Gresik, No. 6 Vol. 2 November 2015.
- Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai, No. 01 Vol. 1 2017
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung : Alfabeta, 2016.

- Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, Bandung : Alfabeta, 2014.
- Sujiati, “Hubungan Lama dan Frekuensi penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap”,  
Jurnal Kebidanan, Cilacap : STIKES Al-Islamiyah, No. 1, Vol. 8 Oktober 2018.
- Syamsu Yusuf, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Tania Clara Dewanti, Widada, dan Triyono, Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang, Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling, Malang : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Malang, No. 3, Vol.1 2016.
- Taufik Amrillah, Memahami Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Bagi Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini, Jurnal AnNahdhah, Jambi : STAI Ma’arif Jambi, No. 02 Vol. 11 Juli-Desember 2017
- Zuhairi, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Edisi Revisi, Jakarta : Rajawali Pers, 2016.
- Zulfitria, “Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmiah PGSD, Tangerang Selatan: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, No. 2 Vol. 1 November 2017.
- Zulfitria, “Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmiah PGSD, Tangerang Selatan: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, No. 2 Vol. 1 November 2017.
- Zulkifli, Psikologi Perkembangan, Bandung : PT Remaja Rosdakarya,