

Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas 6 di SDN Ciater 01

Lutfia Hasnakhalisha Rizal¹, Mey Lys Ceryah Hutasoit², Ernawilis³

Universitas Ichsan Satya^{1,2,3}

Corresponding Author : meysoit@gmail.com

ABSTRAK

Pendahuluan : Berdasarkan data Riskesdas (2018), di Indonesia fenomena gangguan perkembangan sosial pada anak sekolah mencapai 69,9%. Kajian Pangastuti tentang PAUD Islam tahun 2017 menunjukkan bahwa penelitian Novitasari dan Khotimah tahun 2016 gadget merupakan salah satu faktor atau rangsangan yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan bermain gadget. **Tujuan Penelitian :** Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas 6 di SDN Ciater 01 Tangerang Selatan. **Metode :** Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah 100 responden, sementara sampel sebesar 77 responden. Teknik sampling yang digunakan yaitu Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas 6 di SDN Ciater 01 Tangerang Selatan. **Hasil Penelitian :** Hasil uji statistic di dapatkan nilai *P Value* sebesar 0,038 sehingga nilai $P < 0,05$ yang berarti H_a diterima **Kesimpulan :** Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas 6 di SDN Ciater Tangerang Selatan. **Saran :** Apabila ingin melakukan penelitian serupa atau penelitian lanjut akan lebih baik jika mengendalikan semua variabel pengganggu, sehingga akan meningkatkan keakuratan hasil penelitian.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial

ABSTRACT

Introduction : Based on data from Riskesdas (2018), in Indonesia the phenomenon of social development disorders in school children reaches 69.9%. Pangastuti's study of Islamic early childhood education in 2017 shows that Novitasari and Khotimah's research in 2016 gadgets are one of the factors or stimuli that can influence children's social development, namely the habit of playing gadgets. **Research Objective:** To determine the relationship between the use of gadgets and social development in grade 6 students at SDN Ciater 01 South Tangerang. **Research Methods:** This research is a quantitative study with a cross sectional approach. The population in this study is 100 respondents, while the sample is 77 respondents. The sampling technique used is to determine the relationship between the use of gadgets and social development in grade 6 students at SDN Ciater 01, South Tangerang. **Research Results:** The statistical test results obtained a *P value* of 0.038 so that the *P value* < 0.05 , which means that H_a is accepted. **Consulision:** There is a significant relationship between the use of gadgets and social development in grade 6 students at SDN Ciater, South Tangerang. **Suggestion:** If you want to do similar research or further research, it would be better if you control all theconfounding variables, so that it will increase the accuracy of the research results.

Keywords : Gadget Use, Social Development.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Teknologi sangat mudah didapatkan karena tersedia dengan mudah, murah, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan salah satunya adalah *gadget* (Sianturi, 2021). Perubahan yang dirasakan hampir diseluruh aspek kehidupan masyarakat baik pada bidang teknologi, ekonomi, pendidikan maupun sosial. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakanlah alat-alat yang dapat membantu kelancaran beban pekerjaan manusia yaitu *gadget* (Maola & Lestari, 2021)

Berdasarkan data Riskesdas (2018), di Indonesia fenomena gangguan perkembangan sosial pada anak sekolah mencapai 69,9%. Jika pemicunya tidak segera diatasi, perkembangan sosial anak akan terhambat. Kajian Pangastuti tentang PAUD Islam tahun 2017 menunjukkan bahwa penelitian Novitasari dan Khotimah tahun 2016 *gadget* merupakan salah satu faktor atau rangsangan yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan bermain *gadget*. Hasil penelitian ini mendukung *gadget* berlebihan dan lebih lama dari batas waktu yang ditetapkan oleh beberapa ahli, membuatnya ketagihan dan tidak peka terhadap lingkungan sekitar. Mereka juga lebih suka menggunakan *gadget* untuk game pasif daripada bermain dengan teman sebayanya. Anak-anak yang menggunakan *gadget* jumlahnya meningkat dua kali lipat dari 38% menjadi 72% antara 2011 dan 2013 (Kurniastuti & Rusmariana, 2021).

Pembentukan dasar-dasar Perkembangan sosial dimulai pada usia anak sekolah dasar (6-12 tahun), ketika anak secara fisik lebih kuat dan memiliki karakteristik individu yang aktif. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi berbagai perubahan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, yang akan mempengaruhi perkembangan karakter dan kepribadian anak. Selain itu, usia sekolah merupakan masa ketika anak-anak memperoleh pengetahuan dasar yang menjadi dasar mereka untuk beradaptasi dengan kehidupan orang dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu. Pada era globalisasi telah banyak terjadi perubahan dan kemajuan di segala bidang, terutama dalam perkembangan teknologi dan informasi (Tirtayanti, 2022).

Berdasarkan Survey yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insight* dengan *Samsung Kidstime* pada awal tahun 2017 tentang penggunaan perangkat *mobile* di kalangan anak-anak memberikan hasil yang mengejutkan, yaitu 98% responden membiarkan anaknya menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak negatif pada perkembangan sosial. Dampak negatif penggunaan *gadget* oleh anak-anak meliputi penarikan diri, gangguan tidur, kespian, perilaku kekerasan, berkurangnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying* (Tirtayanti, 2022).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif observasional dengan desain penelitian Analitik menggunakan pendekatan *cross sectional* pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak dengan cara dengan pengumpulan data yang dilakukan bersamaan secara serentak dalam satu waktu antara faktor risiko dengan efeknya (*point time approach*), yang artinya semua variabel baik variabel independen maupun variabel dependen diobservasi pada waktu yang sama (Imas Masturoh, 2018). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 6 di SD Negeri Ciater 01 Tangerang Selatan sebanyak 77 responden. Teknik sampling yang digunakan yaitu teknik *probability* dengan cara *sample random sampling*.

HASIL PENELITIAN

Analisa Univariat

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi (n)	Presentase (%)
11 tahun	47	61.0
12 tahun	26	33.8
13 tahun	4	5.2
Total	77	100.0

Berdasarkan data pada tabel 5.1 siswa dengan usia 11 tahun berjumlah 47 siswa (61%), siswa dengan usia 12 tahun berjumlah 26 siswa (33,8%), dan siswa dengan usia 13 tahun berjumlah 4 siswa (5,2%). Rata rata usia anak sekolah dasar yaitu 11,44. Usia termuda yaitu 11 tahun dan usia tertua yaitu 13 tahun.

Tabel 2
Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Laki-Laki	35	45.5%
Perempuan	42	54.5%
Total	77	100.0

Berdasarkan data pada tabel 5.2 siswa dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 42 siswa (54.5%) dan jenis kelamin laki-laki berjumlah 35 (45.5%). Dapat disimpulkan bahwa lebih banyak perempuan dibanding laki-laki.

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Gambaran Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget	Frekuensi	Presentase (%)
Tinggi	38	49.4%
Rendah	39	50.6%
Total	77	100

Berdasarkan data pada tabel 5.3 menunjukkan bahwa dari 77 responden dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden yang memiliki penggunaan gadget tinggi sebanyak 38 orang (49.4%) dan responden yang memiliki penggunaan gadget rendah sebanyak 39 orang (50.6%).

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Gambaran Perkembangan Sosial

Perkembangan Sosial	Frekuensi	Presentase (%)
Baik	45	58.4%
Kurang Baik	32	41.6%
Total	77	100

Berdasarkan data pada tabel 5.4 menunjukkan bahwa dari 77 responden dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden yang memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 45 orang (58.4%) dan perkembangan sosial kurang baik sebanyak 32 orang (41.6%).

Analisis Bivariat

Tabel 5
Hasil Analisa Bivariat Uji Chi Square Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas 6 Di SD Negeri Ciater 01 Tangerang Selatan

Penggunaan Gadget	Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar				Total		P Value	OR (95% CI)
	Baik		Kurang Baik					
	N	%	N	%	N	%		
Tinggi	27	71.1	11	28.9	38	100	0,038	2.864 1.116-7.3447
Rendah	18	46.2	21	53.8	39	100		
Jumlah	45	58.4	32	41.6	77	100		

Berdasarkan tabel 5.5 diatas menunjukkan hasil analisa dari 77 responden di peroleh bahwa dari 38 responden yang menggunakan gadget tinggi memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 27 (71.1%) responden dan kurang baik sebanyak 11 (28.9%) responden, sedangkan dari 39 responden yang menggunakan gadget rendah memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 18 (46.2%) responden dan kurang baik sebanyak 21 (53.8) responden.

Berdasarkan hasil analisa bivariate uji *Chi Square* pada tabel 5.5 di dapatkan nilai *P value* sebesar 0,038 sehingga nilai $P < 0,05$ yang berarti ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas 6 di SD Negeri Ciater 01 Tangerang Selatan. Dengan nilai OR pada penelitian ini yaitu 2.863 yang berarti bahwa responden yang penggunaan gadget tinggi mempunyai resiko lebih besar memiliki perkembangan sosial kurang baik. Maka H_0 diterima dan H_a di tolak dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas 6 di SD Negeri Ciater 01 Tangerang Selatan.

PEMBAHASAN

Analisa Univariat

a) Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan data pada tabel 5.1 menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden berusia 11 tahun sebanyak 47 orang (61.0%), responden berusia 12 tahun sebanyak 26 orang (33.8%) dan responden yang berusia 13 tahun sebanyak 4 orang (5,2%).

Berdasarkan World Health Organization (WHO) anak usia sekolah adalah anak yang memasuki usia 7-15 tahun. Fase anak usia sekolah merupakan fase dimana anak sangat membutuhkan asupan makanan yang bergizi untuk menunjang masa pertumbuhan dan perkembangan.

b) Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan data pada tabel 5.2 siswa dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 42 siswa (54.5%) dan jenis kelamin laki-laki berjumlah 35 (45.5%). Dapat disimpulkan bahwa lebih banyak perempuan dibanding laki-laki.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, (2017) yang mendapatkan hasil presentase terbanyak pada jenis kelamin perempuan yaitu dengan presentase 53,3% sebanyak 46 orang. Hal ini dapat dipengaruhi oleh rasio jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan tidak jauh berbeda. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa hal tersebut terjadi karena jumlah sampel yang terlibat dipengaruhi oleh perbandingan jumlah responden laki-laki dan perempuan yang berbeda, sehingga memengaruhi hasil penelitian.

c) Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Gambaran Penggunaan Gadget

Berdasarkan data pada tabel 5.3 menunjukkan bahwa dari 77 responden dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa yang memiliki penggunaan gadget tinggi sebanyak 38 orang (49.4%) dan responden yang memiliki penggunaan gadget rendah sebanyak 39 orang (50.6%).

Penggunaan teknologi terutama gadget terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Anak akan cenderung asik dengan dunianya sendiri, fokus bermain gadget, sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya yang mungkin menyapa atau mengajaknya berbicara.

d) Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Gambaran Perkembangan Sosial

Berdasarkan data pada tabel 5.4 menunjukkan bahwa dari 77 responden dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden yang memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 45 orang (58.4%) dan perkembangan sosial kurang baik sebanyak 32 orang (41.6%).

Perkembangan sosial anak yang baik akan memiliki perhatian terhadap kegiatan anak-anak usianya, keinginan untuk dapat bergaul dengan teman dalam kelompok. Anak akan merasa nyaman bila berinteraksi dan melakukan kegiatan bersama dengan teman seumurannya (Ibnu et al., 2020).

2. Hasil Analisa Bivariat

Berdasarkan tabel 5.5 diatas menunjukkan hasil analisa dari 77 responden di peroleh bahwa dari 38 responden yang menggunakan gadget tinggi memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 27 (71.1%) responden dan kurang baik sebanyak 11 (28.9%) responden, sedangkan dari 39 responden yang menggunakan gadget rendah memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 18 (46.2%) responden dan kurang baik sebanyak 21 (53.8) responden.

Berdasarkan hasil analisa bivariate uji Chi Square pada tabel 5.5 di dapatkan nilai P value sebesar 0,038 sehingga nilai $P < 0,05$ yang berarti ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas 6 di SD Negeri Ciater 01 Tangerang Selatan. Dengan nilai OR pada penelitian ini yaitu 2.863 yang berarti responden yang penggunaan gadget tinggi mempunyai resiko lebih besar memiliki perkembangan sosial kurang baik. Maka H_0 diterima dan H_a di tolak dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas 6 di SD Negeri Ciater 01 Tangerang Selatan.

Hal ini sejalan dengan teori Matanari, (2020) bahwa ada faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak sekolah dasar yaitu teknologi, penggunaan teknologi terutama gadget terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Anak akan cenderung asik dengan dunianya sendiri, fokus bermain gadget sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya yang mungkin menyapa atau mengajak berbicara. Sisi negative lainnya yaitu seperti kecanduan games yang dapat menurunkan minat dan prestasi belajar anak, kegemaran berinternet mengakses video yang dapat membuat anak asik dengan dirinya sehingga kurang bersosialisasi dengan orang tua ataupun teman sebayanya.

Menurut Iswidharmanjaya dan Agency (2014) mengenai penggunaan gawai pada anak, yaitu jika anak sudah asik terlibat dengan gawainya, ia pasti akan menganggap bahwa gawai tersebut adalah bagian dari dirinya, sehingga ia akan mengabaikan sekitarnya, dan akan berpengaruh negatif terhadap kehidupan sosialnya sosialnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas 6 di SDN Ciater 01 Tangerang Selatan, maka didapatkan hasil:

1. Karakteristik responden menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa responden yang berdasarkan table 5.1 menunjukkan hasil rata rata usia anak sekolah dasar yaitu 11 tahun dengan standar deviasi .596 Usia termuda yaitu 11 tahun dan usia tertua yaitu 13 tahun. Usia 11 tahun 47 responden (61,0%), usia 12 tahun 26 responden (33,8%) dan 13 tahun 4 responden (5,2%). Berdasarkan table 5.2 menunjukkan hasil jenis kelamin laki-laki berjumlah 35 siswa (45,5%) dan jenis kelamin perempuan berjumlah 42 siswa (54,5%). Dapat disimpulkan bahwa lebih banyak perempuan di banding laki-laki.
2. Gambaran Penggunaan Gadget pada siswa kelas 6 di SDN Ciater 01 Tangerang Selatan Berdasarkan data pada table 5.3 menunjukkan bahwa dari 77 responden dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden yang memiliki penggunaan gadget tinggi sebanyak 38 orang (49.4%) dan responden yang memiliki penggunaan gadget rendah sebanyak 39 orang (50.6%).
3. Gambaran Perkembangan Sosial pada siswa kelas 6 di SDN Ciater 01 Tangerang Selatan Berdasarkan data pada table 5.4 menunjukkan bahwa dari 77 responden dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden yang memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 45 orang (58.4%) dan perkembangan sosial kurang baik sebanyak 32 orang (41.6%).
4. Berdasarkan tabel 5.5 diatas menunjukkan hasil analisa dari 77 responden di peroleh bahwa dari 38 responden yang menggunakan gadget tinggi memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 27 (71.1%) responden dan kurang baik sebanyak 11 (28.9%) responden, sedangkan dari 39 responden yang menggunakan gadget rendah memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 18 (46.2%) responden dan kurang baik sebanyak 21 (53.8) responden.
5. Berdasarkan hasil analisa bivariate uji Chi Square pada tabel 5.5 di dapatkan nilai P value sebesar 0,038 sehingga nilai $P < 0,05$ yang berarti ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas 6 di SD Negeri Ciater 01 Tangerang Selatan. Dengan nilai OR pada penelitian ini yaitu 2.863 yang berarti bahwa responden yang penggunaan gadget tinggi mempunyai resiko lebih besar memiliki perkembangan sosial kurang baik. Maka H_0 diterima dan H_a di tolak dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas 6 di SD Negeri Ciater 01 Tangerang Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, M. (2021). *Pengertian Gadget : Sejarah, Jenis, Manfaat, Dampak Positif dan Negatif*. Adammuiz.Com. <https://adammuiz.com/gadget/>
- D. Gunarsah, S., & Yulia singgih. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja (PDFDrive).pdf* (p. 249).
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Diyantini N. K, Ni Luh P & Sagung M. L. (2015) Hubungan hubungan dan kepribadian anak dengan kejadian bullying pada siswa kelas V di SD "X" di kabupaten Badung. Fakultas Kedokteran Universitas Udayana Denpasar.
- ISSN: 2303-1298
- Halawa, A., & Palan, M. Y. K. I. (2016). Hubungan Penggunaan Media Elektronik (Gadget) Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan*, 5(2), 48–56. <https://doi.org/10.47560/kep.v5i2.164>
- Hermawan, A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat. *Mahesa: Malahayati Health Student Journal*, 1(1), 53–62.
- Hurlock, E. B. (1978). *psikologi perkembangan*. erlangga.
- Ibnu, I. F., Saleh, U., & Hidayanti, H. (2020). Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah yang Mengikuti Pendidikan Taman Ibnu, I. F., Saleh, U., & Hidayanti, H. (2020). Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah yang Mengikuti Pendidikan Taman Kanak-Kanak dengan yang Tidak Mengikuti Pe. *Jurnal Psikogenesis*, 8(1), 45–55.
- Imas Masturoh, N. A. (2018). METODOLOGI PENELITIAN KESEHATAN. In *KEMENKES RI* (Vol. 7, Issue 1).
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta
- lestari ika. (2018). *perkembangan anak usia SD*.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education*, 3(15), 219–225.
- Anastasya, M. (2021). *Pengertian Gadget : Sejarah, Jenis, Manfaat, Dampak Positif dan Negatif*. Adammuiz.Com. <https://adammuiz.com/gadget/>
- D. Gunarsah, S., & Yulia singgih. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja (PDFDrive).pdf* (p. 249).
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Diyantini N. K, Ni Luh P & Sagung M. L. (2015) Hubungan hubungan dan kepribadian anak dengan

kejadian bullying pada siswa kelas V di SD "X" di kabupaten Badung. Fakultas Kedokteran Universitas Udayana Denpasar.

ISSN: 2303-1298

Halawa, A., & Palan, M. Y. K. I. (2016). Hubungan Penggunaan Media Elektronik (Gadget) Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan*, 5(2), 48–56. <https://doi.org/10.47560/kep.v5i2.164>

Hermawan, A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat. *Mahesa: Malahayati Health Student Journal*, 1(1), 53–62.

Hurlock, E. B. (1978). *psikologi perkembangan*. erlangga.

Ibnu, I. F., Saleh, U., & Hidayanti, H. (2020). Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah yang Mengikuti Pendidikan Taman Ibnu, I. F., Saleh, U., & Hidayanti, H. (2020). Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah yang Mengikuti Pendidikan Taman Kanak-Kanak dengan yang Tidak Mengikuti Pe. *Jurnal Psikogenesis*, 8(1), 45–55.

Imas Masturoh, N. A. (2018). METODOLOGI PENELITIAN KESEHATAN. In *KEMENKES RI* (Vol. 7, Issue 1).

Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta

lestari ika. (2018). *perkembangan anak usia SD*.

Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education*, 3(15), 219–225.

Masthura, S., S, M. I., & Renila, A. S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh. *Jurnal Aceh Medika*, 2(1), 171–175.

Mery Anggraeni, M. H. (2017). HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH KELAS VI DI SEKOLAH DASAR NEGERI 07 JAKARTA UTARA TAHUN 2018. *Pendidikan Kimia PPs UNM*, 1(1), 91–99.

Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>

Novitasari, W & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal PAUD Teratai*, 5(3), 2016

Radenfatah. (2017). *BAB II KERANGKA DASAR TEORI*. Radenfatah.Ac.Id. [http://repository.radenfatah.ac.id/7051/2/Skripsi BAB II.pdf](http://repository.radenfatah.ac.id/7051/2/Skripsi%20BAB%20II.pdf)

Riyanti Imron. (2017). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH DI KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

-
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di Sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137. <https://doi.org/10.31596/jcu.v9i2.594>
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Tirtayanti, S. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGA PSIKOSOSIAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Masker Medika*, 9(2), 504–511. <https://doi.org/10.52523/maskermedika.v9i2.463>
- Utami, W., Agung Susanti, D., & Sa'Diyah, N. (2021). Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 7-12 Tahun Dengan Perkembangan Sosial Anak Di Mi Islamiah Bulaklo Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 2(2), 16–21.
- Zemi Kaffa, Neviyarni, I., & Map, M. A. P. (2021). Analisis Perkembangan Sosial Anak. *Analisis Perkembangan Sosial Anak*, 5(2), 2612–2616. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1260/1118>